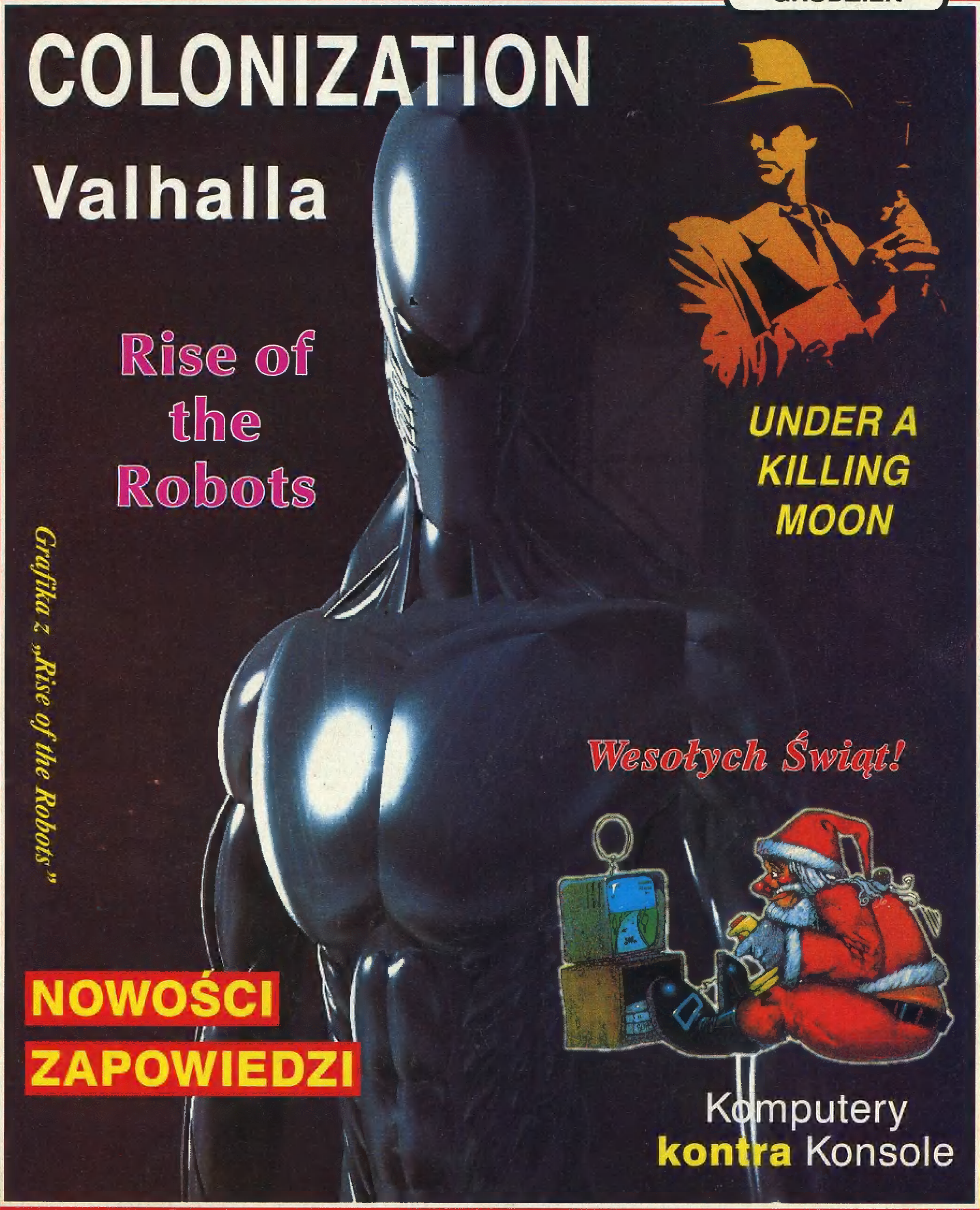
DO WYGRANIA GRY: RISE OF THE ROBOTS, CITY 2000, I INNE...

KONKURSY

Gry Komputerowe

numer 12/94 (11) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 18.000 / 1 zł 80 gr

12/94 GRUDZIEŃ



COLONIZATION

Valhalla

Rise of the Robots

UNDER A KILLING MOON

Grafika z „Rise of the Robots”

Wesołych Świąt!

NOWOŚCI

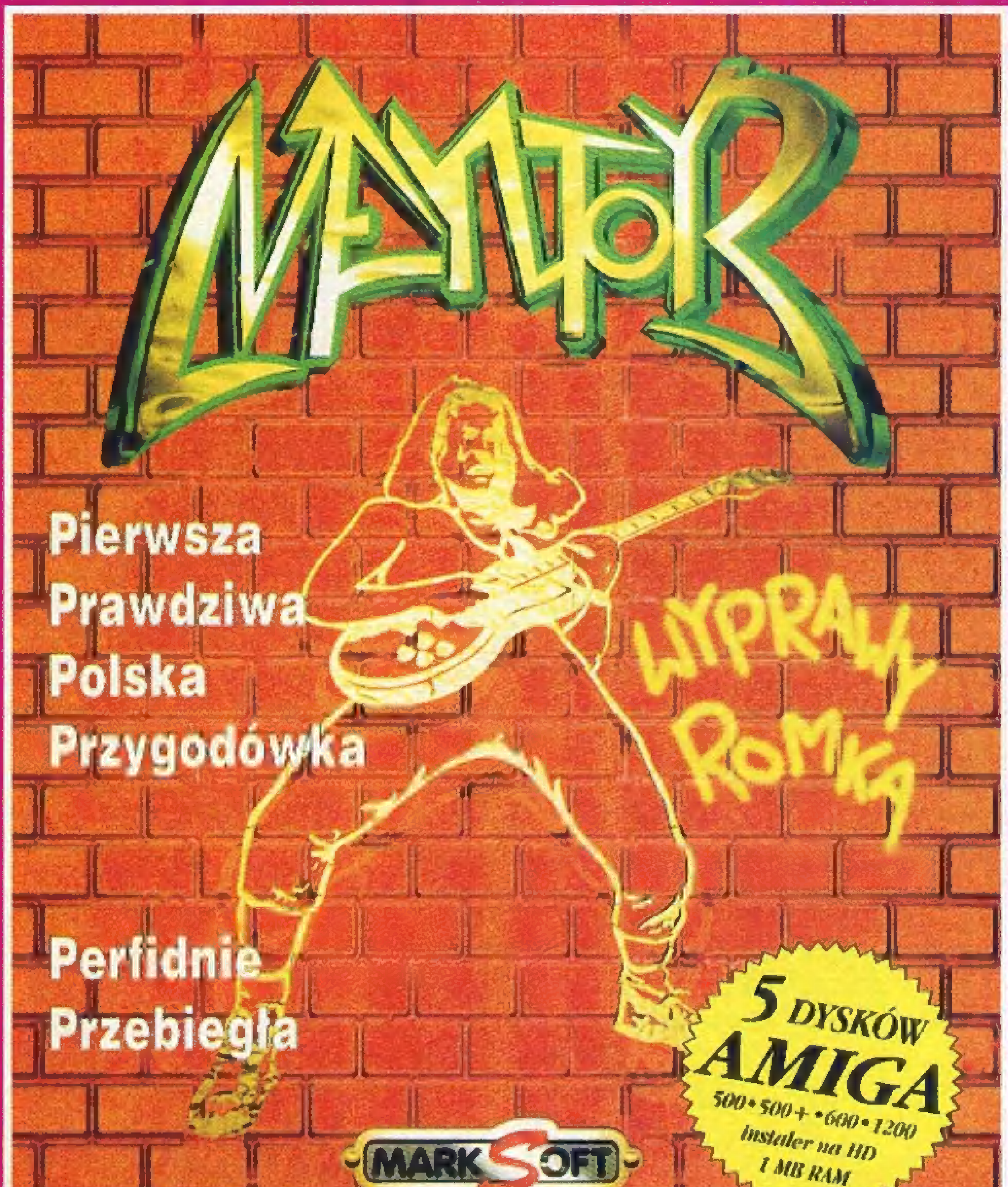
ZAPOWIEDZI

Komputery **kontra** Konsole

MARK SOFT

UL. LIPIŃSKA 2,
00-968 WARSZAWA 45,
Skr. Poczt. 114
TEL. (0-2) 663-93-90
FAX (0-2) 663-92-98

W OFERCIE PONAD 650 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64





cena
355000,-



...możesz zwiedzać odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować tratwy na bezludnych wyspach oraz grać koncerty w wioskach murzyńskich...

EKSPERYMENT DELFIN



Kolejna porywająca przygodówka zrobiona przez autorów „MENTORA"

4 dyski

cena
340000,-

Masz do wykonania niezwykle tajemniczą a zarazem nietypową misję... Niezbędny w realizacji zadania będzie super zegarek umożliwiający przenoszenie się w czasie.



AMIGA CD32	
Dangerous Streets	520
Summer Olympix	520
Surf Ninjas	520
Trolls	520
Whales Voyage	520

AMIGA	
1869	350
Addiction	345
Apidya	280
Assassin	280
Big 100 (100 gier)	495
Body Blows+Superfrog+Overdrive	680
Brides of Drakula	295
Dangerous Streets	280
Demon Blue	170
EKSPERYMENT DELFIN	340
Euro Soccer	280
F16 Combat Pilot	170
Furry of the Furries	525
Gear Works	280
Genesia	525
MENTOR	355
Olympiad Collection	185
Oscar	260
Skidmarks	410
Tornado	550
Trolls	235
Uridium II	390
Winter Supersports	235
Oscar (A1200)	280
Skidmarks (A1200)	410
Tornado (A1200)	575
Trolls (A1200)	260

IBM PC	
1869	345
Addiction	345
Big 100 (100 gier)	495
Classic Collection (4 gry)	525
Colossus (4 gry)	430
Dangerous Streets	280
Demon Blue	170
Euro Soccer	280
F16 Combat Pilot	170
Furry of the Furries	525
Gear Works	280
Genesia	525
Oscar	305
Stunt Driver	195
Surf Ninjas	280
Tornado	580
Trolls	260
Valhalla	465
Winter Supersports	235
Tornado CD-ROM	610

COMMODORE 64	
Demon Blue	55
Elvira Arcade Game	80
Elvira II (dysk)	195
F16 Combat Pilot	70
Mega Collection (8 gier)	195
Rodeo Games	55
Winter Supersports	80

WKRÓTCE NOWE TYTUŁY!

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

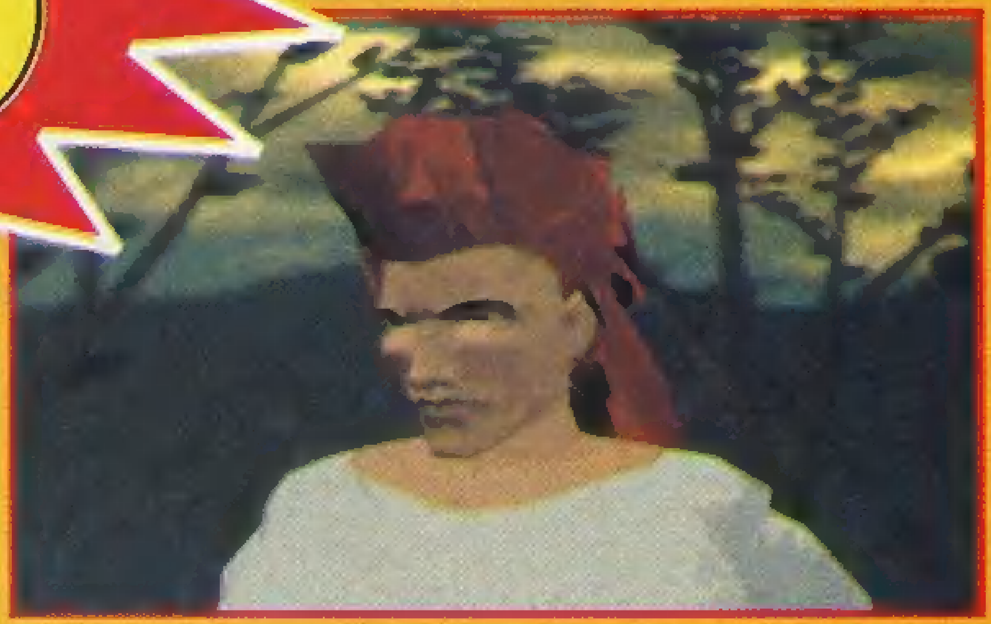
Wszystkie ceny podane są w tysiącach złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



NEWS





DRAGON LORE





Francuska firma Cryo, twórcy słynnej „Dune", „MegaRace", „Lost Eden", tym razem proponują grę przygodową osadzoną w realiach mitycznego świata, pełnego smoków i innych potworów. W grze zachwyca przede wszystkim świetna, trójwymiarowa, renderowana grafika. Generowany świat jest pełen nastroju – moim zdaniem przypomina nieco krajobrazy z grafik japońskich i koreańskich. Z renderowaniem postaci bywa różnie. Intro gry z wizerunkiem głównego bohatera zwala z nóg. Wielka postać jest w pełni plastyczna i dość sprawnie animowana, natomiast z innymi postaciami i potworami gry bywa różnie. Całkiem nieźle zaprojektowany jest interfejs użytkownika, a sam kursor jest prawdziwym arcydziełkiem. Jest on również w pełni trójwymiarowy i animowany, a dzięki temu jego wskazania są niezwykle wymowne.

Zapowiada się na świetną zabawę, ale w powodzi ciekawych gier które wręcz zalały nasz rynek przed Gwiazdką, nie mieliśmy zbyt wiele czasu, żeby w nią dłużej pograć. Może następnym razem...

★ PC

SPIS TREŚCI

Prenumerata krajowa (II kwartał)
Należność (3 x 18.000 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 lutego 1995 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

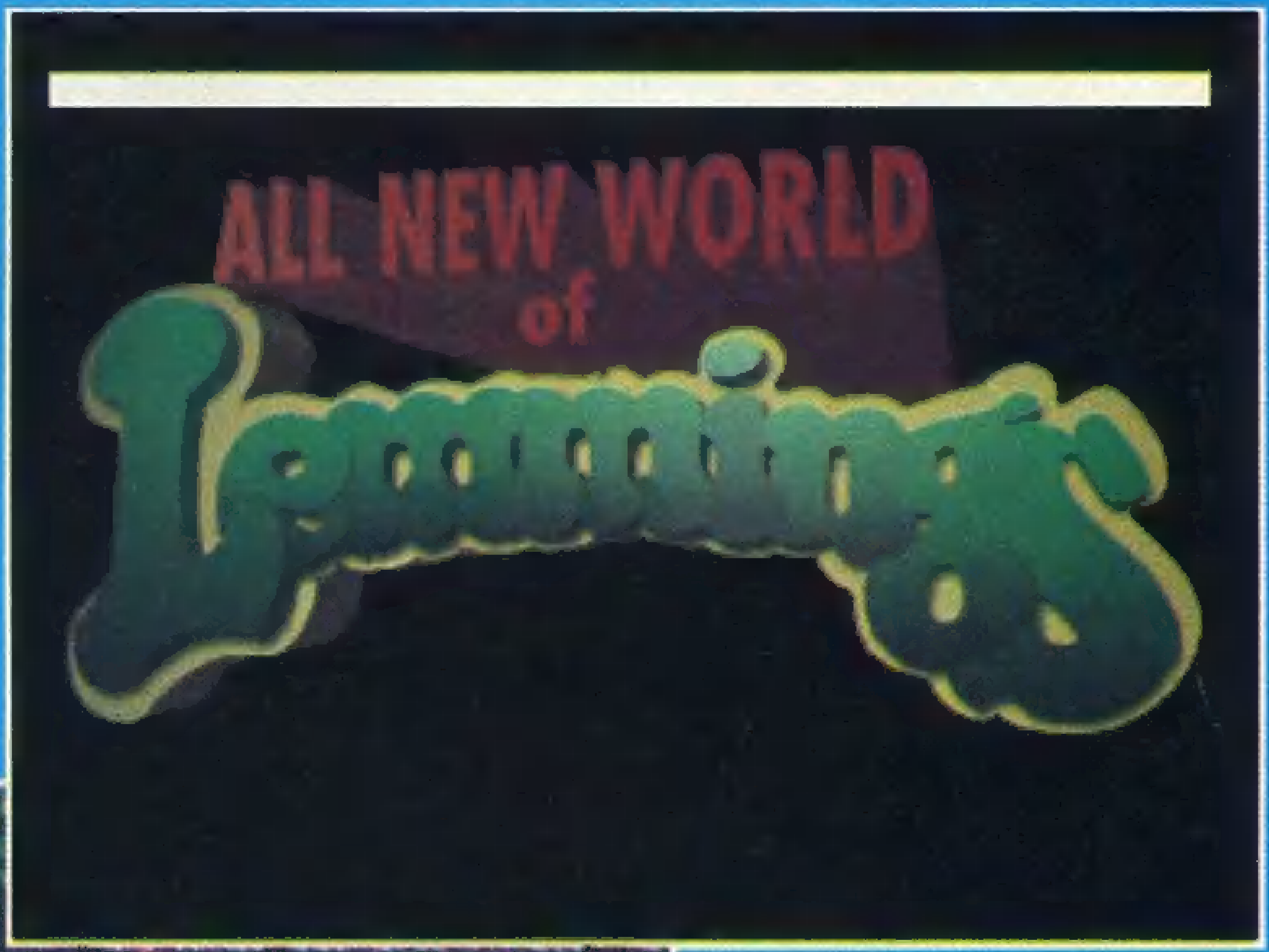
współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA





Jakoś tak się dziwnie składa, że już od pewnego czasu, gdzieś w okolicach Gwiazdki uaktywniają się dziwne stworki nazywane potocznie Lemingami. Nie inaczej jest w tym roku, z tym, że nie mamy już do czynienia z jakimś tam świątecznym zlepkiem kilku nowych plansz, a zupełnie nową wersją gry. Zmiany dotyczą zarówno oprawy graficznej, jak również sterowania poszczególnymi stworkami. Postacie są teraz większe, bardziej plastyczne i nie przypominają już zlepku kilku pikseli do czego przyzwyczaiły nas dwie pierwsze części gry. Maszerują tu i tam machając swoimi długimi, kolorowymi piórskami. Inaczej też wyglądają same plansze, a nowych rozwiązań i pomysłów jest coniemiara. Zabawa jest zatem równie dobra jak poprzednio, a może nawet lepsza...

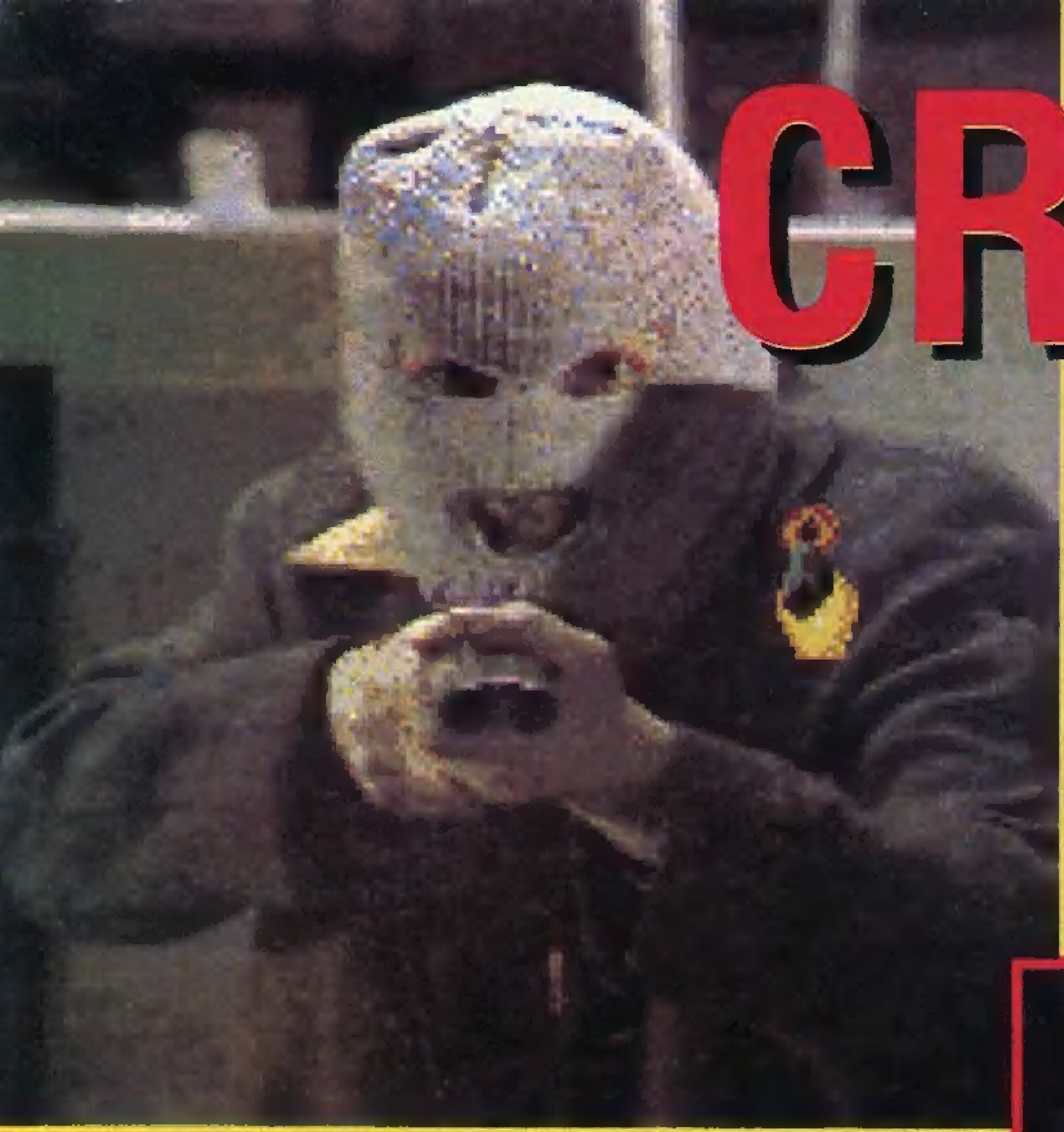




★ PC



CRIME PATROL











Myślę, że CD-ROM-owym wyjadaczom nie trzeba przedstawiać firmy American Laser Games – twórcy słynnego „Mad Doga McCree". Ostatnio ukazał się na długo wcześniej zapowiadany „Crime Patrol", który podobnie jak „Mad Dog" utrzymany jest w konwencji interaktywnego filmu akcji. Tym razem akcja gry nie rozgrywa się na Dzikim Zachodzie, a w jeszcze bardziej dzikim miejscu, jakim jest współczesna, wielka aglomeracja miejska gdzieś w USA. Wcielasz się w policjanta i masz do wykonania kolejne typowe dla tej roboty, zadania. Jeśli wykonasz je należycie, to możesz otrzymać awans, a potem kolejne zadanie, znów awans...

Na początku swojej kariery policyjnej jesteś zwykłym „krawężnikiem" i musisz łapać drobnej klasy rabusiów, członków ulicznego gangu, itp. Na szczęście na patrolu nie jesteś sam, gdyż towarzyszy Ci piękna, długonoga partnerka z dużymi, niebieskimi...

W miarę postępów w grze i kolejnych awansów, otrzymujesz coraz trudniejsze zadania. Tak więc przyjdzie Ci zmierzyć się z rabusiami samochodów, gangiem narkotycznym, a wreszcie terrorystami. Najlepsi mogą załapać się do grupy specjalnej o nazwie Delta Force i zająć się zwalczaniem najpoważniejszych przestępców zagrażających bezpieczeństwu międzynarodowemu.

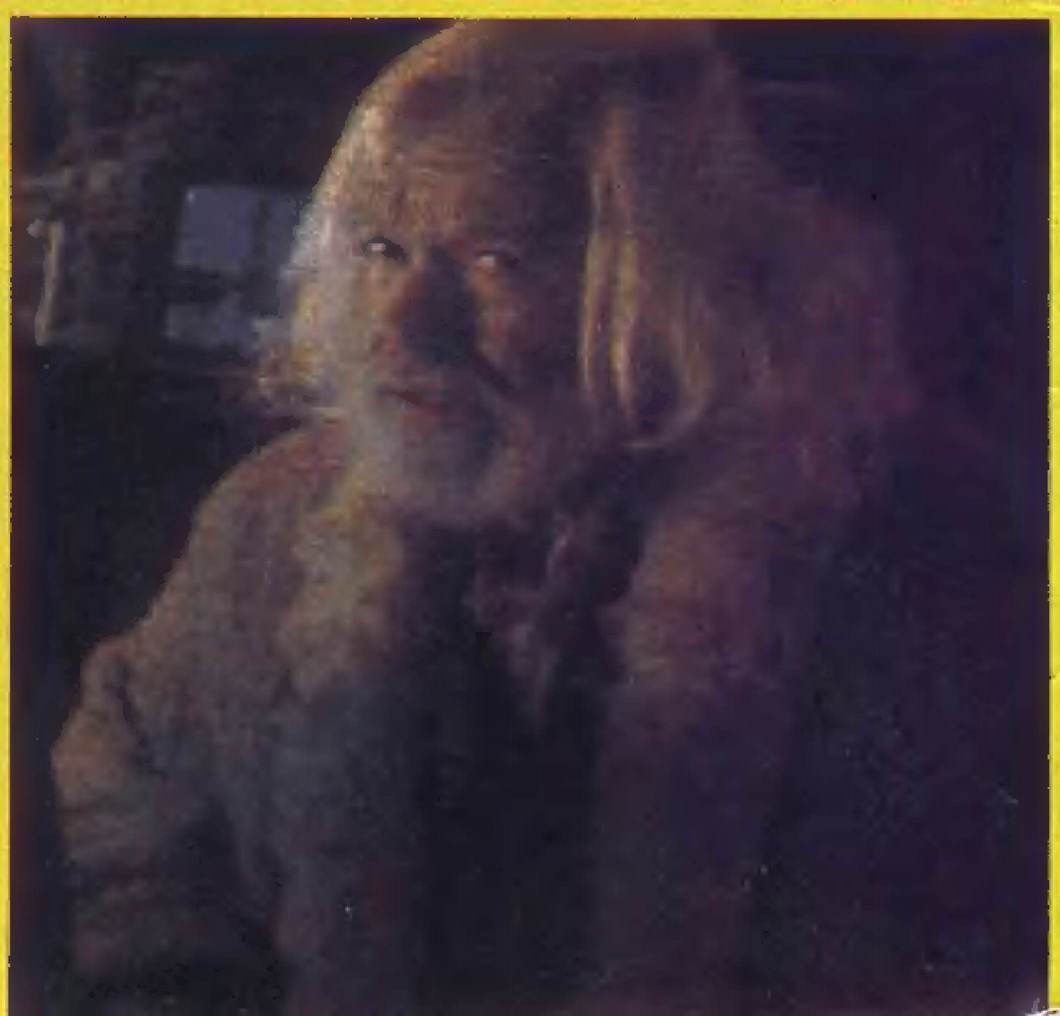
Akcja toczy się wartko, krew leje się strumieniami, a trup ściele się często i gęsto. Czegóż można jeszcze oczekiwać od gry zaliczanej do gatunku Live Action? Sprawą indywidualnych upodobań jest, czy zaakceptujemy ten typ rozrywki, czy też nie. Jeśli zagrywałeś się w „Mad Doga", to „Crime Patrol" też powinien Ci się spodobać.

SPACE PIRATES







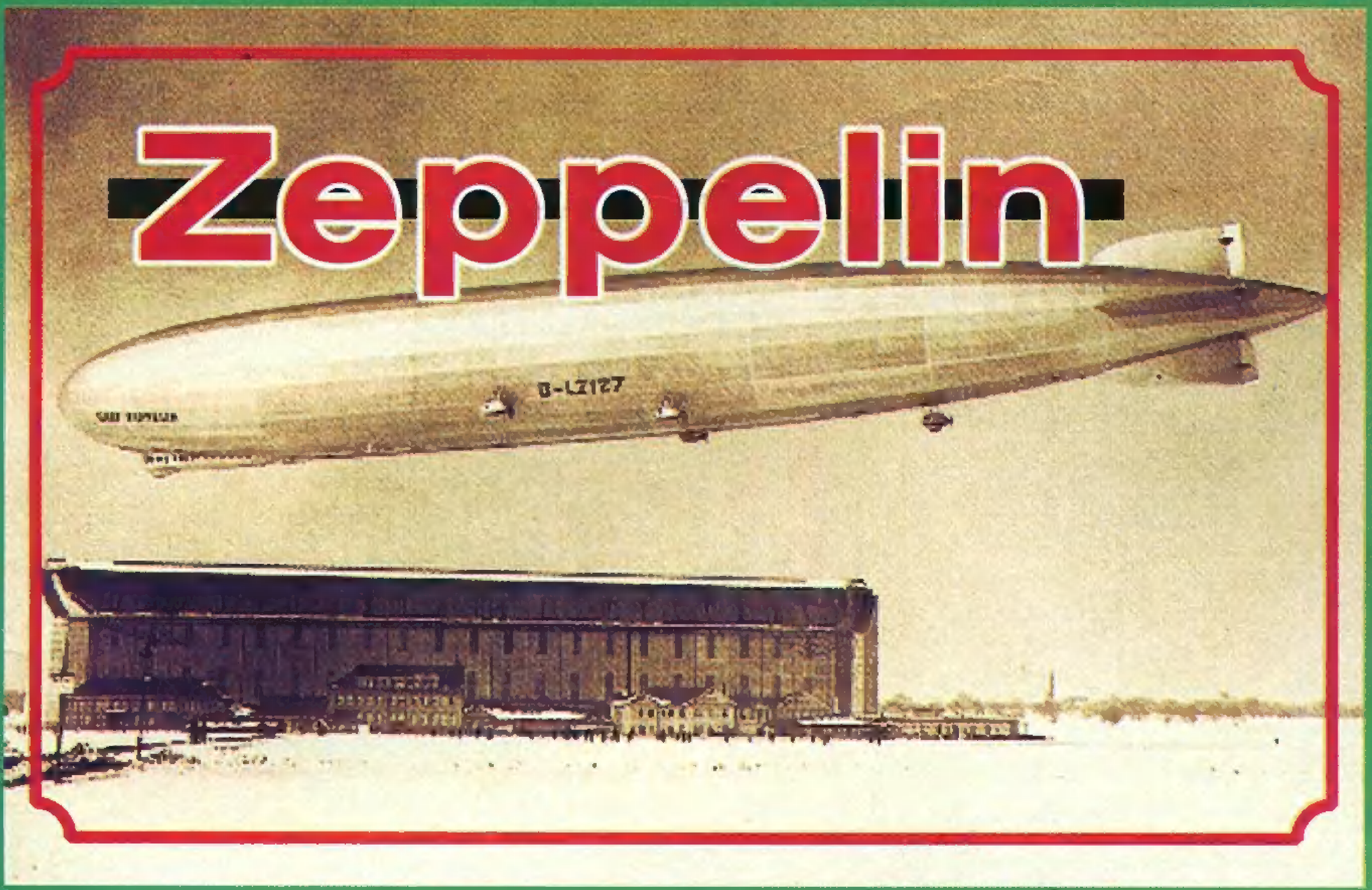


Na krążku „Crime Patrol" znalazło się demko do kolejnej gry przygotowanej już przez firmę American Laser Games. Powinna ona już na dniach trafić do sprzedaży. Cóż można powiedzieć o niej dzisiaj? Wszystko już było – kolejne wcielenie „Mad Doga" tylko, że tym razem w kosmosie. Fantastyczna sceneria i niesamowita, sugestywna atmosfera gry odróżnia tę produkcję od pozostałych. Jeśli zaś idzie o fabułę, to w skrócie rzecz ma się następująco. Międzygwiezdni piraci z okrutnym kapitanem Talonem na czele, uprowadzili statek z niewinnymi kolonistami. Ty wcielasz się w postać Gwiezdnego Strażnika i masz uratować ludzi, a przy okazji zniweczyć plany podboju Wszechświata przez Talona. Ciekawostką jest fakt, że wśród malowniczych postaci występujących w grze „Space Pirates" znalazł się nasz stary znajomy z dwóch części „Mad Doga". Z niecierpliwością czekamy, aby móc zagrać w tę gierkę i podzielić się z Wami swoimi wrażeniami.

Od Redakcji



Tradycyjnie Gwiazdka, to najmilszy okres w roku – nie licząc oczywiście wakacji. Z okazji tego radosnego Święta składamy wszystkim najlepsze życzenia – Wesołych, Spokojnych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. A czego można życzyć prawdziwym „łamijoyom" w tym nadchodzącym roku? Oczywiście samych wspaniałych gier, w dużych ilościach i tanich jak „barszcz". Poza tym, super-joya, który przetrwałby najcięższe boje np. „Doom 3", „Mortal Kombat 5", „Street Fighter 8", itp. Być może pod choinkę przydałby się jeszcze jakiś hełm Virtual Reality wraz z rękawicami i inne super-bajery. Tego wszystkiego, a nawet jeszcze więcej, życzy Wam redakcja „Gier Komputerowych" wraz ze Świętym Mikołajem „Łamijoyem".



Właśnie pojawiła się nowa gra strategiczna. Zwraca on uwagę lakonicznym, a jednak atrakcyjnym tytułem – „Zeppelin". Ten tytuł rozpala wyobraźnię. Któż bowiem nie chciałby zostać choć na chwilę kapitanem sterowca? Sterowiec, to polska nazwa tego niezmiernie rzadko już widywanego statku powietrznego. Sam widziałem go tylko jeden, jedyny raz w życiu, choć widziałem już niejedno...

Nie pomylcie czasem sterowca z balonem zaporowym. Te ostatnie widzieliście nieraz na wojennych filmach. Wznosiły się uwiązane na linach, nad miastami zagrożonymi atakami powietrznymi. Nie miały – gdyż nie potrzebowały – silników napędowych.

Były niezmiernie łatwe do zestrzelenia przez atakujące samoloty. Ale tylko w dzień. W nocy były ich postrachem. Kolizja ze stalową linką oznaczała dla załogi samolotu śmierć. Co innego sterowiec! Był wyposażony w silniki napędowe i usterzenie. Był potężniejszy i posiadał kabinę sterowniczo–pasażerską. Ich inicjatorem i pierwszym konstruktorem był Niemiec. Żył w latach 1838 – 1917. Był niemieckim arystokratą, nosił tytuł grafa (powiedzmy, że to baron) i nazywał się Ferdinand von Zeppelin...

Miałem nadzieję, że gra łączy symulator lotu sterowcem z zadaniami do wykonania. Zadaniami podlegającymi regule gry startegiczno–ekonomicznej. Nic z tych rzeczy! Jest to gra strategiczna w najczystszej postaci. Nie ma w niej żadnych symulacji lotów. Wszystko dokonuje się na planszach, ikonach, reprodukcjach starych zdjęć. Latamy nad kontynentami posługując się mapką. Budujemy sterowce i zakładamy biura obsługi podróżnych na planszach. Podobnie postępujemy przy operacjach z towarami i pasażerami. Grafika gry jest utrzymana w sepiowym kolorze, w stylu retro. Można o niej powiedzieć, że jest szlachetna w technice i dobrze oddaje zapewne klimat tamtej epoki. Cała uwaga gracza musi być jednak skoncentrowana na działaniach i wynikach finansowych, związanych z budową i eksploatacją sterowców. Dla tych, którzy jedynie za tym przepadają, będzie to świetna gra. Mnie jednak bardzo szybko to znudziło. I choć oprawa dźwiękowa cieszy ucho, a ilustracje retro, oko, gra Zeppelin nie przypadła mi do gustu.

★ PC





CZY WIESZ ŻE...

• Steven Spielberg, wspólnie z byłym szefem wytwórni filmowej Disneya – Jeffreyem Katzenbergiem i wydawcą płyt – Davidem Gaffenem postanowili powołać do życia nową wytwórnię filmową. Oprócz produkcji wszelkich filmów i nagrań dźwiękowych wytwórnia ma się również zająć produkcją filmów interaktywnych. Jak widać, Spielberg tak zasmakował w roli projektanta gry „The Dig", że postanowił sam zająć się takimi produkcjami. Może więc wkrótce będziemy mogli zapoznać Czytelników z nowymi projektami „Cudownego Dziecka Hollywoodu".

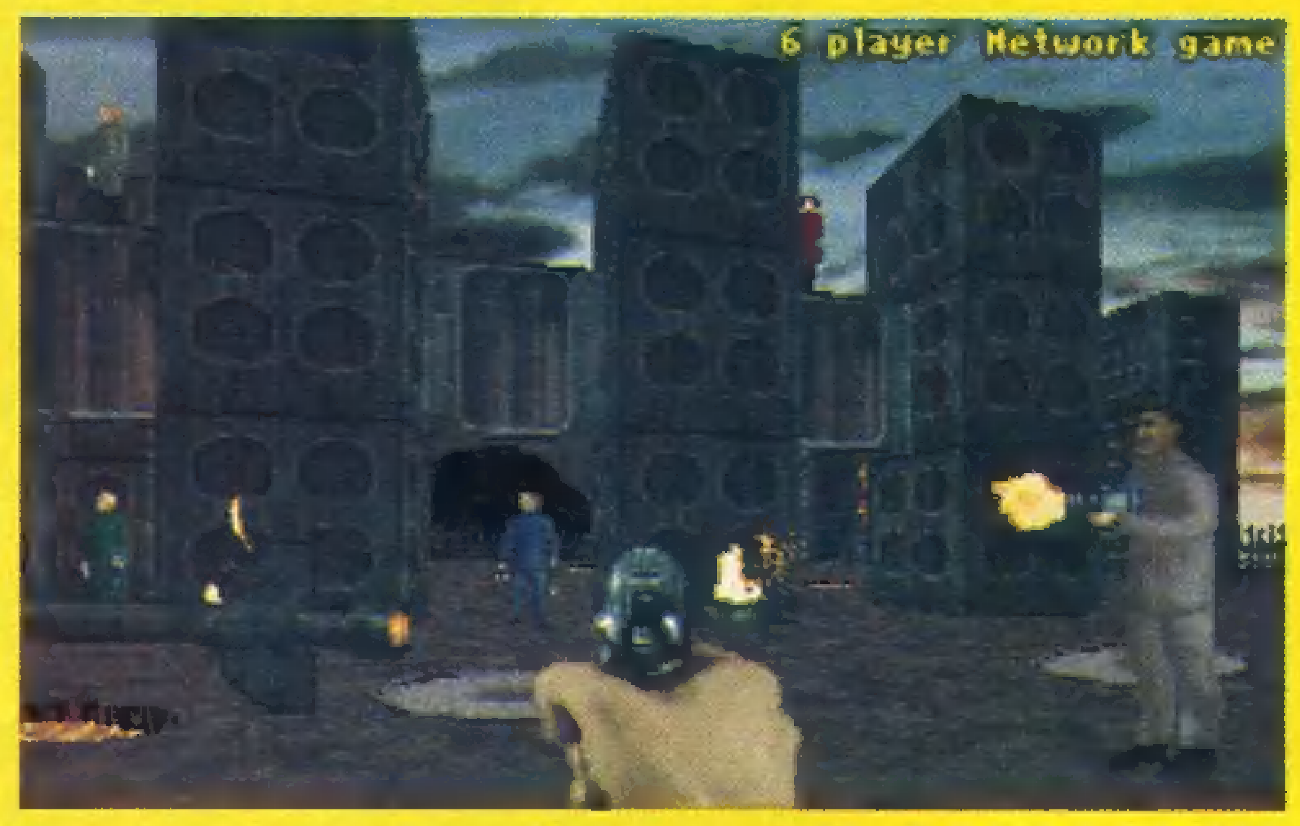
• Według źródeł brytyjskich, nielegalne kopiowanie dysków CD-ROM stało się prawdziwą plagą. Powodem jest głównie taniość wyposażenia do nagrywania CD-ROM-ów oraz wysokie ceny oryginalnych CD-ROM. Dziś można zupełnie przyzwoitą nagrywarkę kupić już poniżej 2 tys. funtów, a czysty dysk do zapisu kosztuje około 5 funtów. Jak było do przewidzenia, technika CD nie stanowi żadnej bariery dla piratów. Producenci legalnego oprogramowania odgrażają się, że to właśnie przez piratów oryginalne programy muszą być takie drogie. Takie oświadczenia można spokojnie włożyć między bajki. Jeszcze nie tak dawno zapowiadano, ze ceny programów na CD-ROM-ach będą niższe od cen wersji dyskietkowych. I co? Spełnienia tych obietnic jakoś nie widać w ofertach sprzedawców oprogramowania. Producenci z całym rozmysłem starają się zawyżać koszty. Piraci CD największe pieniądze robią bowiem nie na kopiowaniu pojedynczych pozycji CD-ROM, a na tworzeniu na jednym dysku zestawu kilku różnych programów. Jak się bowiem okazuje, w dalszym ciągu wiele programów na CD-ROM wykorzystuje 1/3 lub 1/4 pojemności dysku!

Ściganie piractwa komputerowego również pozostawia wiele do życzenia. Cała prasa niedawno zachłystywała się opisami udanej akcji policyjnej w Manchesterze, gdzie skonfiskowano 200 nielegalnych dysków CD-ROM. Mało kto jednak zwrócił uwagę, że głównym powodem całej akcji było produkowanie przez sprawcę dysków głównie o treści erotycznej. A więc tak naprawdę to nie o ochronę praw autorskich w tej akcji chodziło, a o tzw. obronę moralności. Całą akcję przeprowadzili policjanci z Wydziału ds. Wydawnictw Obscenicznych, a towarzystwo panów z ELSPA było widocznie potrzebne, aby znaleźć pretekst do ukarania sprawców.

Jedyną korzyścią z całej tej afery było to, że do publicznej wiadomości podano łatwy sposób odróżnienia oryginału od nielegalnej kopii. Oryginalny dysk CD-ROM ma kolor srebrny, gdy nagrana kopia zawsze ma kolor złoty. Dotyczy to jednak tylko nielegalnych kopii wykonanych sposobem domowym na dyskach WORM, to właśnie one mają kolor złoty.

• Do końca 1996 roku przewidywane jest wyprodukowanie ponad 6 mln procesorów PowerPC

RISE OF THE TRIAD



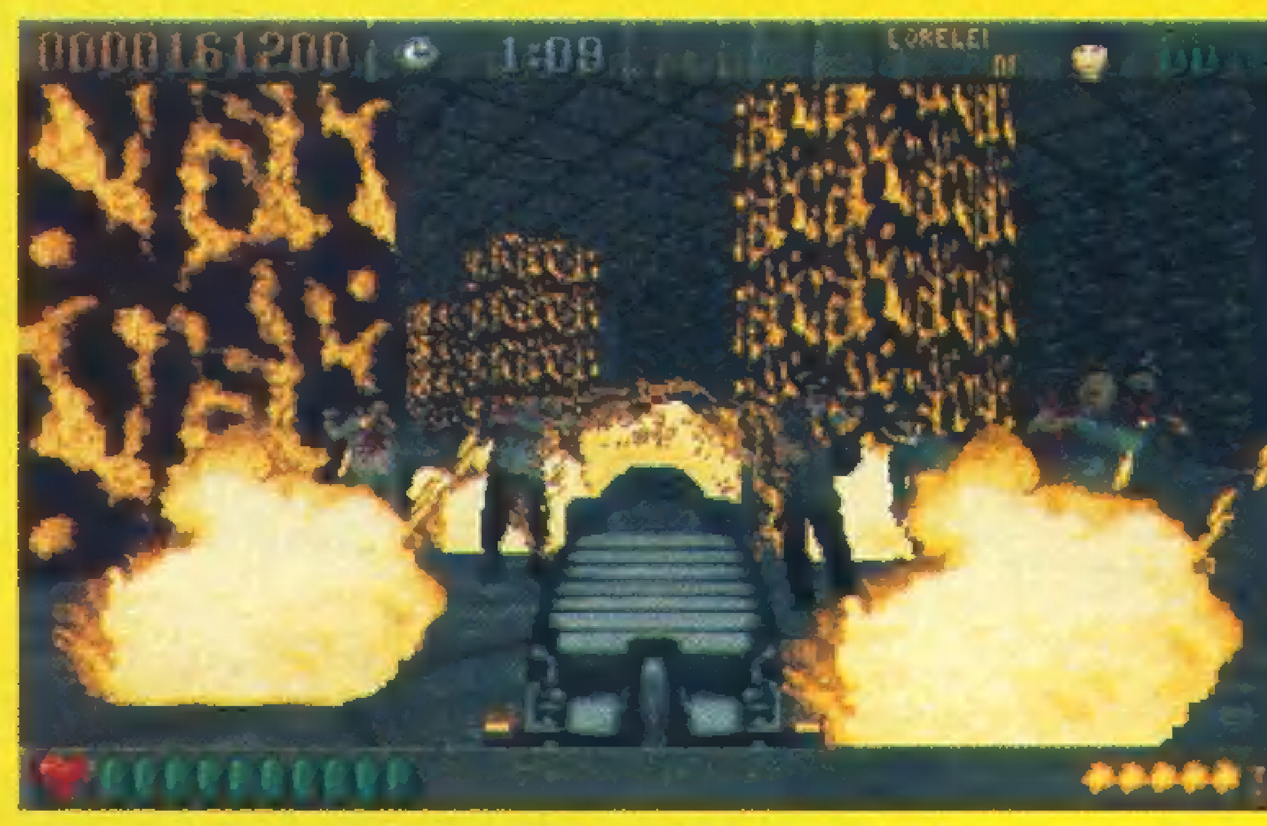


Mamy już „Rise of the Robots”, a teraz będzie „Rise of the Triad”, czy to, to samo? Nic podobnego! Mamy tym razem do czynienia z czymś na wzór „Dooma”. Popatrzcie zresztą na obrazki obok. Siekanka, aż miło, przemoc, krew, stosy truposzów...

★ PC







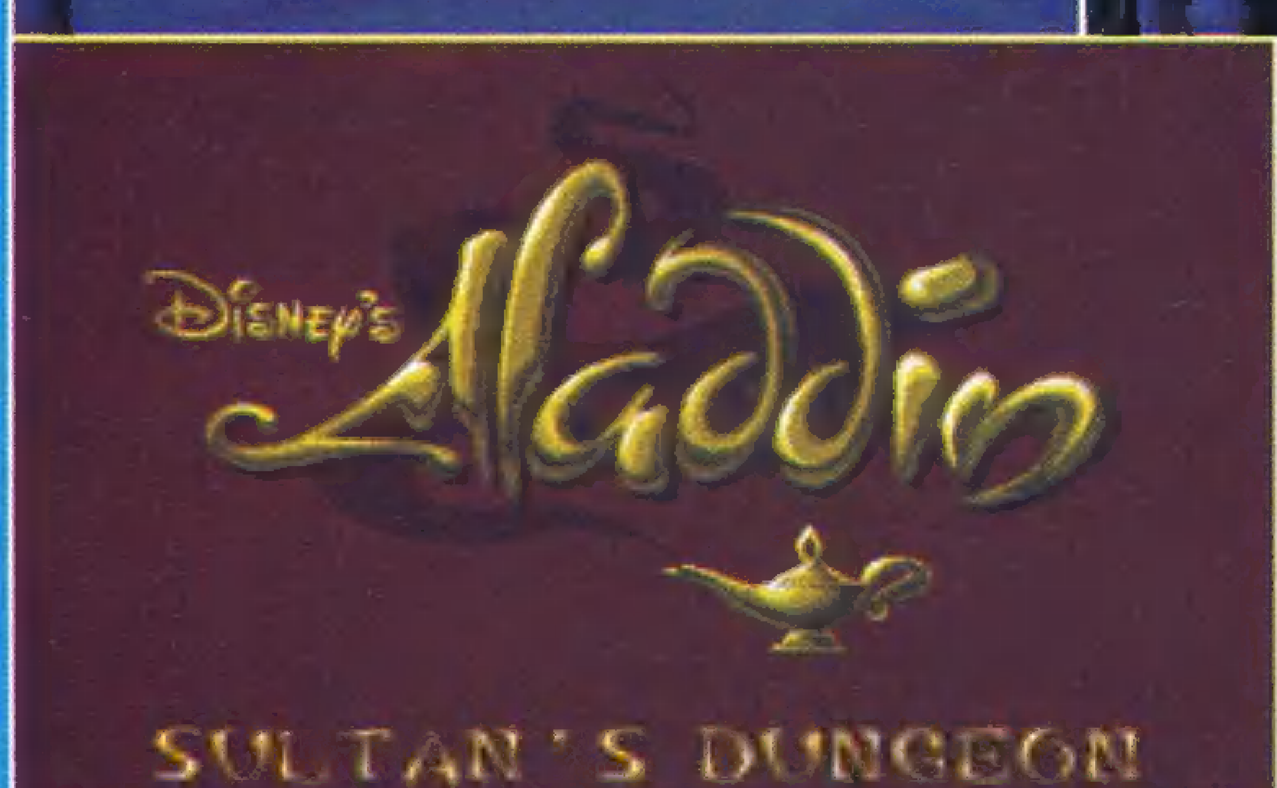
ALLADYN



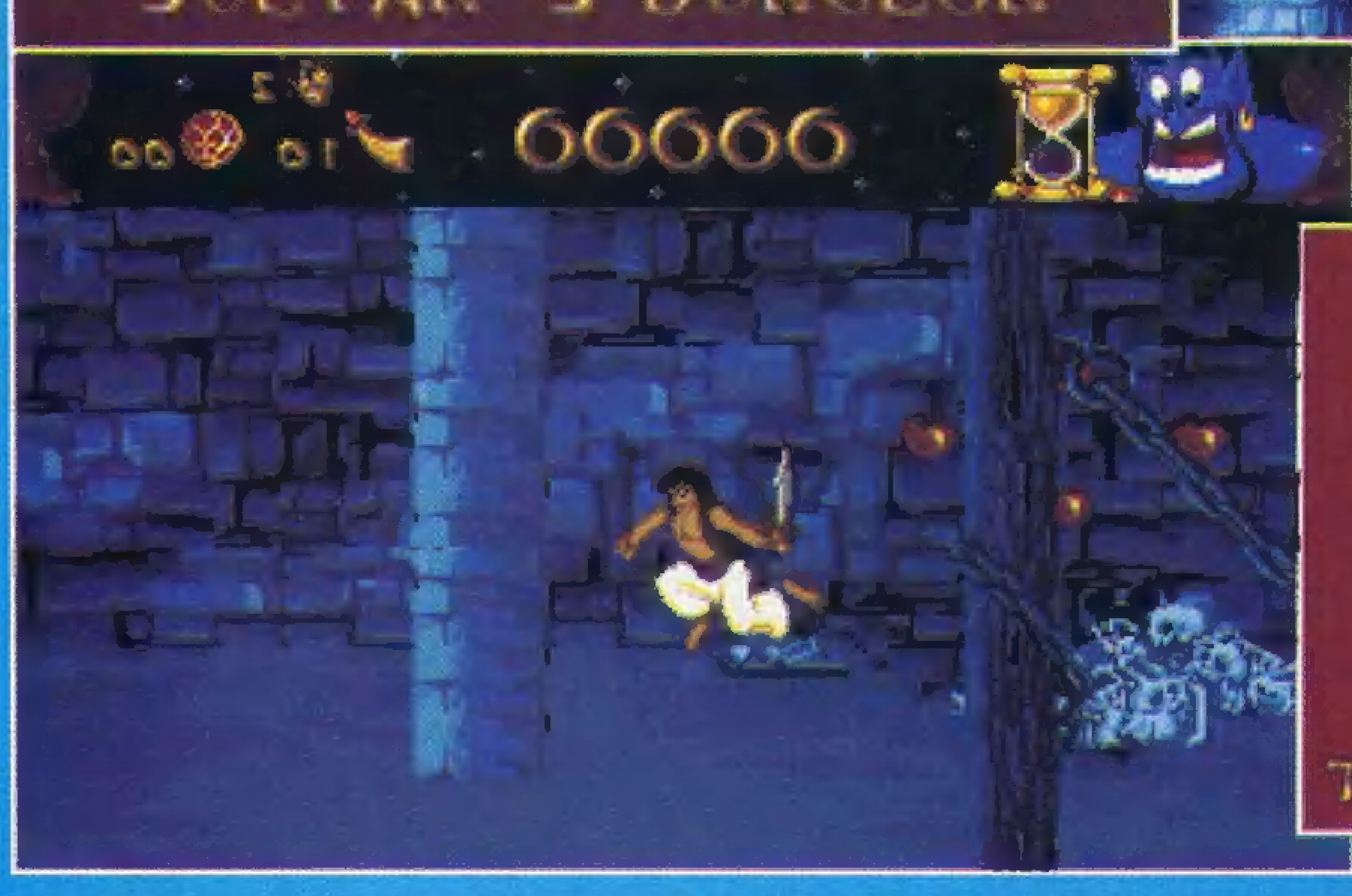


Z wytwórni Walta Disneya wyszedł znakomity film pod tym samym tytułem. Żądni forsy producenci gier komputerowych szybciutko przełożyli filmową wersję przygód dzielnego młodzieńca na grę komputerową. Początkowo mogli cieszyć się nią tylko posiadacze konsol do gier – Nintendo, Sega, itp. Obecnie do sprzedaży trafiła wreszcie wersja komputerowa – na razie tylko na PC. Jest to typowa zręcznościówka z piękną grafiką i animacją. Już niebawem licencjonowaną wersję gry będzie można nabyć w Polsce.

★ PC







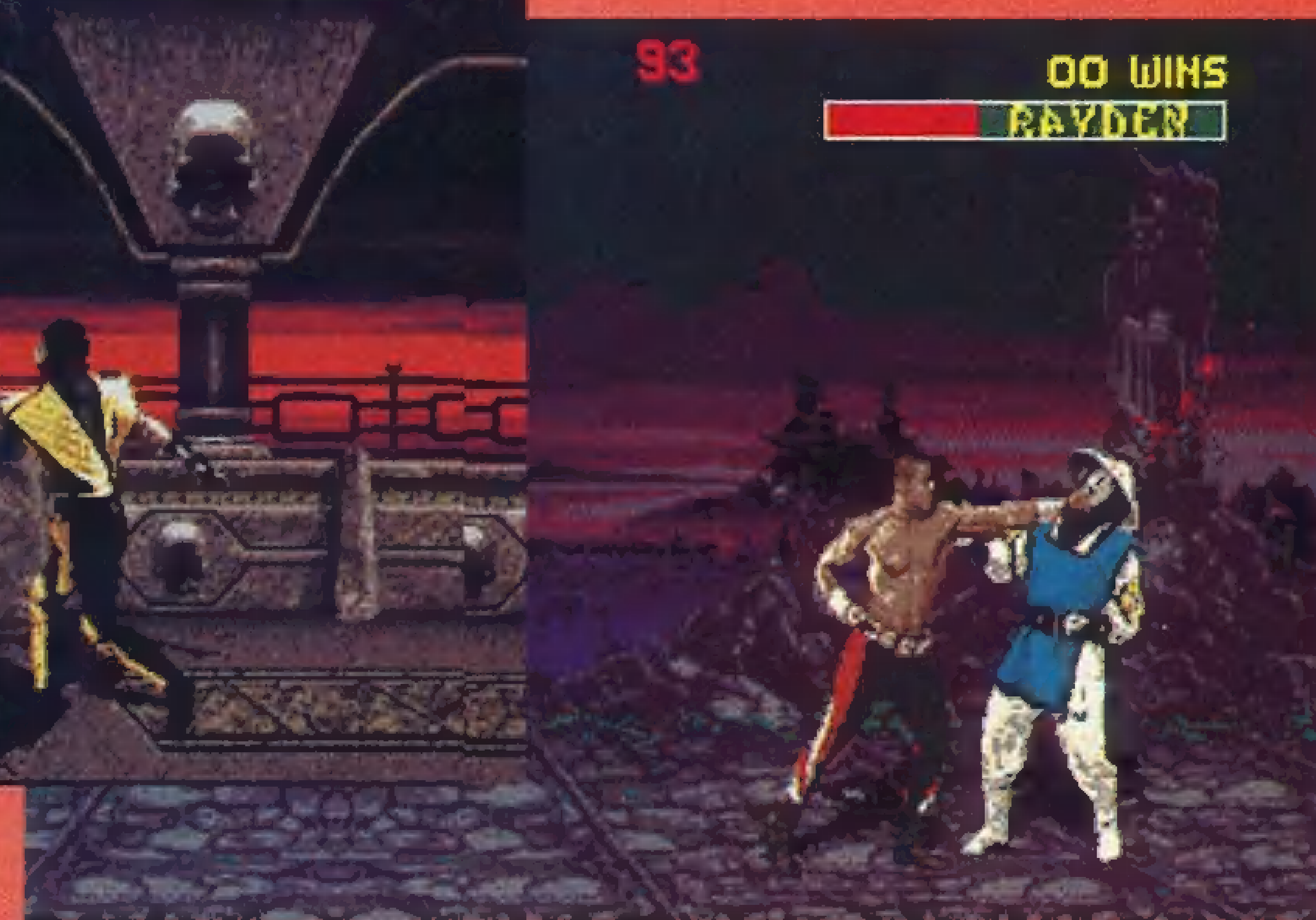




MORTAL KOMBAT 2







Amigowcy mogą już cieszyć się najnowszą krwawą nawalanką – „Mortal Kombat 2". Ech, niezła jest! Nowi przeciwnicy, trochę nowych ciosów specjalnych, a cała reszta pozostała bez zmian – brutalne, ostre pojedynki na śmierć i życie...

W dziale „Komputery kontra Konsole" piszemy jeszcze o tej grze w wersji na Segę. Co ty na to Pececie?

★ **PC, SEGA**

LION KING









Po wspaniałej „Pięknej i Bestii" i „Alladynie", filmowcy z wytwórni Walta Disneya porwali się na olbrzymie przedsięwzięcie jakim jest realizacja „Króla Lwa".

Nie wiadomo jeszcze, czy odniesie on sukces porównywalny z poprzednimi filmami – wyróżnienie Oscarami. W każdym bądź, razie twórcy „Króla Lwa" włożyli gigantyczny wysiłek, aby to nowe dzieło przyćmiło wszystko, co dotychczas w tej dziedzinie zrobiono. Oczywiście ocena końcowa będzie należała do widzów, ale już dziś można stwierdzić, że producent dokonał rzeczy niezwykłej, a mianowicie pokazał światu, że film rysunkowy należy stawiać z filmami fabularnymi z udziałem aktorów. Jeśli już jesteśmy przy aktorach, to należy wspomnieć, że w realizacji „Króla Lwa" brali również udział prawdziwi, a co ważniejsze, sławni aktorzy i piosenkarze. Wprawdzie nie występowali oni na ekranie, lecz użyczali swoich głosów rysunkowym bohaterom. Wystarczy wspomnieć tu o takich sławach jak: Whoopi Goldberg, Jeremy Irons, Matthew Broderick. Zaś oprawę muzyczną tworzył duet Tom Rice i rewelacyjny Elton John. Mocną stroną filmu poza muzyką, jest grafika, a zwłaszcza animacja zwierząt. Aby z taką perfekcją i pieczołowitością oddać płynne ruchy zwierząt i ich zachowanie w różnych sytuacjach, sztab rysowników musiał ściśle współpracować z zoologami, a przy okazji podpatrywać zachowania prawdziwych lwów. Film ten od niedawna można już obejrzeć w Polsce. Od niedawna też, można już zagrać w grę o tym samym tytule. Dotychczas spotkaliśmy się z wersjami na PC i Segę. „Lion King" to zwykła, a właściwie niezwykła platformówka, wyróżniająca się wspaniałą grafiką i animacją. Powinna on zadowolić zwłaszcza młodszych miłośników komputerowej zabawy i do nich jest ona adresowana.

★ PC, SEGA

RISE OF THE ROBOTS



Na PC do niedawna praktycznie nie istniały dobre gry typu „bij-zabij". Dawniej można to jeszcze było uzasadnić słabą obsługą grafiki przez pierwsze pecety, ale od jakiegoś czasu ten argument odpada. Najprawdopodobniej całą winę za ten stan rzeczy ponoszą producenci oprogramowania, którym ciągle wydaje się, że pecet jest zbyt „poważnym" komputerem, żeby go wykorzystywać do zwykłej bijatyki. Takie nastawienie producentów wyraźnie jednak rozmija się z oczekiwaniami klientów. Choć gry typu „bij-zabij" nigdy nie cieszyły się zbytnim poważaniem, to jednocześnie zawsze należały do najpopularniejszych. Bo tak z ręką na sercu, to chyba każdy fanatyk „poważnych" gier strategicznych czy RPG lubi sobie od czasu do czasu odpalić jakieś „International Karate" albo „Mortal Kombata"!

Na szczęście ostatnio coraz więcej producentów dostrzega ten brak w ofercie i właściciele pecetów coraz częściej będą mogli pograć sobie „na luzie".

Jedną z takich jaskółek nowej ery ma być właśnie „Rise of the Robots" — dzieło brytyjskiej firmy Mirage. Jak twierdzą właściciele firmy, powstała ona w 1992 r. w ...USA. A właściwie to 8 km nad USA, bo Peter Jones i Andy Wood dogadali się w tej sprawie na pokładzie rejsowego samolotu z Anglii do USA. A porozumieli się, że rozpoczną produkcję wysokiej klasy oprogramowania bazującego na PC CD-ROM. I firma ma już dziś w swym dorobku przeboje takie, jak „Ragnarok" i „Humans".

W tym samym 1992 roku do duetu Jones-Wood zgłosił się Sean Griffiths z pomysłem realizacji gry „bij-zabij", ale opartej o trójwymiarowe, w całości renderowane, postacie robotów. Uznał bowiem, że w pełni trójwymiarowa grafika jest jedyną logiczną możliwością stworzenia realistycznej animacji w równie realistycznej scenerii.

Już pierwsze próbki programu okazały się tak udane, że gigant przemysłu rozrywkowego — firma Time Warner Interactive — zgłosiła chęć licencjonowania programu i, co za tym idzie, partycypowania w kosztach jego tworzenia. Tak znaczny zastrzyk finansowy pozwolił projektantom z Mirage na szybkie ukończenie prac i program trafił w październiku 1994 r. na półki sklepowe. Dla polskich graczy także mamy miłą wiadomość — dzięki warszawskiej firmie Digital Multimedia Group program można również nabyć w Polsce, wraz z pełną polską instrukcją.

Może więc powiedzmy kilka słów o samym programie.

Akcja toczy się w odległej przyszłości, w pełni stechnicyzowanym i zrobotyzowanym świecie. Czołowy producent komputerów przemysłowych i militarnych — Electrocorp — stworzył superandroida nazwanego Nadzorcą (Suprvisor). Oprócz niezwykłych właściwości (może on np. dokonywać metamorfoz i przyjmować postać innych obiektów) robot ten ma za zadanie nadzorować działanie innych androidów. Wszystko byłoby wspaniale, ale Nadzorca został zainfekowany tajemniczym EGO-wirusem komputerowym i — krótko mówiąc — ześwirował. Ponieważ ma on możliwości zarządzania innymi robotami, więc nie można do walki z nim użyć wyspecjalizowanych robotów bojowych — po prostu przechodzą one natychmiast na jego stronę i wzmacniają siły buntowników. Żaden człowiek również nie może stawić czoła Nadzorcy — możliwości ludzkiego ciała są mizerne w stosunku do możliwości androidów. Istnieje więc jedyne wyjście — stworzenie cyborga, czyli robota sterowanego mózgiem ludzkim. I właśnie gracz ma wcielić się w tego cyborga.







Trójwymiarowa grafika i animacja gry faktycznie robią wrażenie. Nie gorsza też jest warstwa dźwiękowa. Wystarczy powiedzieć, że oprócz podkładu muzycznego stworzonego przez Jasona Page'a, w grze wykorzystano utwory skomponowane i wykonywane przez gitarzystę Briana Maya — filar zespołu „Queen". Jeśli ktoś z Was ma możliwość oglądania MTV, to podejrzewam, że prędzej czy później natrafi w tym programie na ekspresyjną reklamę „Rise of the Robots".

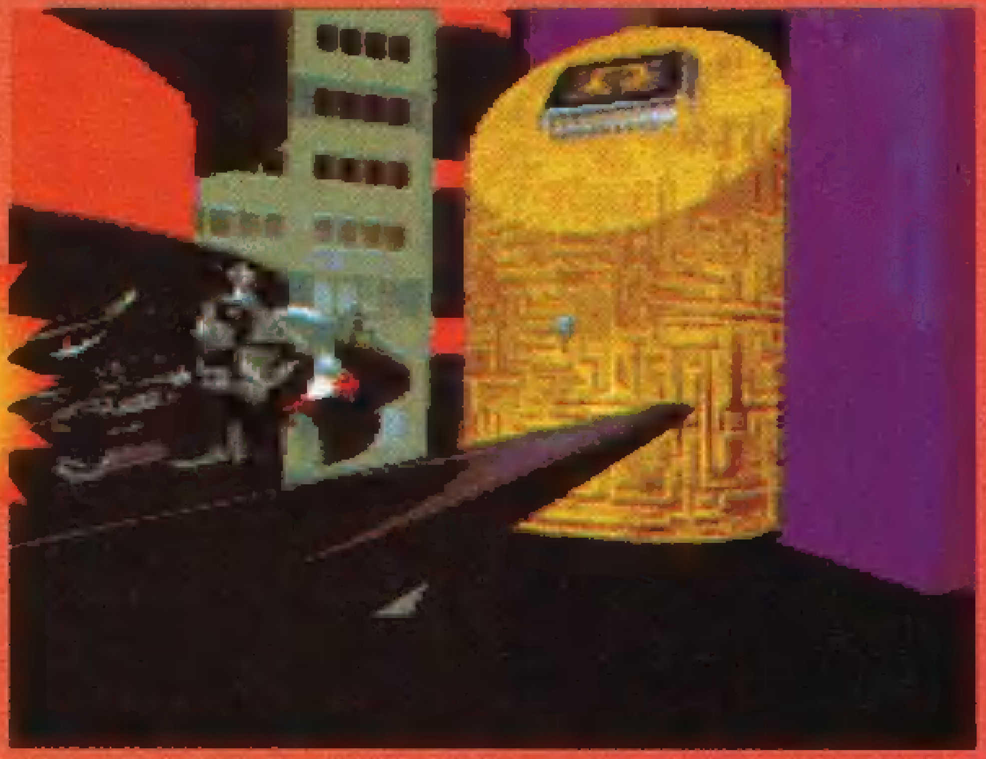
Jak należy się spodziewać, wymagania sprzętowe gry nie należą do skromnych. Absolutnym minimum jest tu PC386 25 MHz i 4 MB RAM. Ale twórcy zalecają skorzystanie z co najmniej PC486 33 MHz i 8 MB RAM. Gra dostępna jest zarówno w wersji CD-ROM, jak i zwykłej wersji dyskietkowej.

■ LSK

Dystrybucja: CMR DIGITAL
cena det. 2 mln. (CD)

CYBERWAR



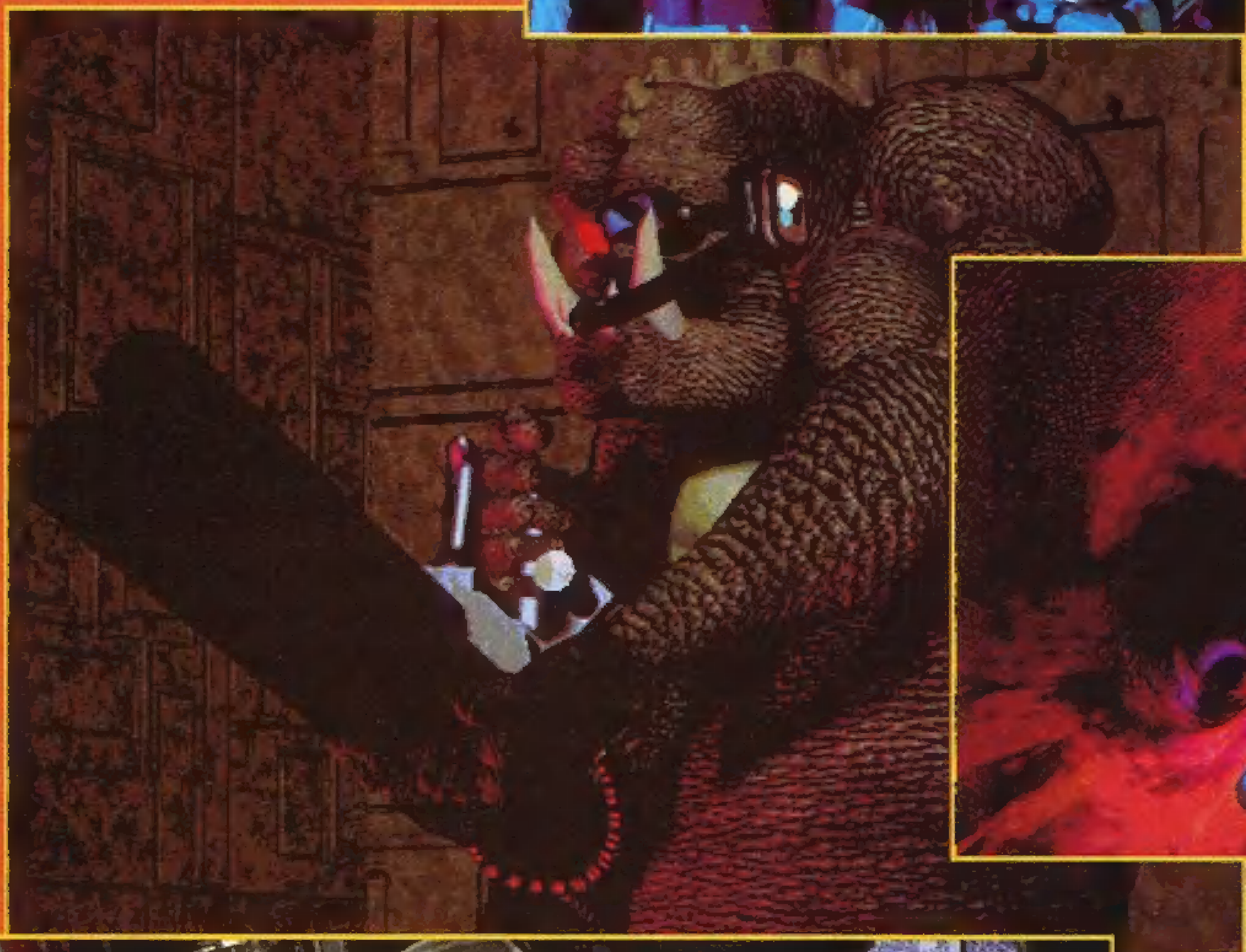


Jeszcze nie tak dawno, bo w numerze 10/94 pisaliśmy o tej grze, jako o najnowszej zapowiedzi firmy Sales Curve Interactive (SCI), a dziś z przyjemnością możemy donieść, że gra trafiła już także do Polski.

Jak chyba wszyscy wiedzą, pod względem fabuły „Cyberwar" jest kontynuacją słynnego „Kosiarza umysłów" („Lawnmower Man"). O ile jednak gra „Lawnmower Man" fabułą nawiązywała do swojego filmowego pierwowzoru, to „Cyberwar" jest oparty na oryginalnym scenariuszu. Poza sytuacją wyjściową i osobami głównych bohaterów nie ma on wiele wspólnego z filmem „Jobe's War" („Kosiarz umysłów 2"), którego realizacja rozpoczęła się dopiero we wrześniu 1994!



Niemal cała fabuła gry toczy się w wirtualnym świecie wnętrza sieci komputerowej, do którego dostaje się Dr Angelo, aby stoczyć śmiertelną walkę z... sobowtórem Cyberjobe'a. Sobowtór został stworzony przez specjalistów z Zakładów Północnych na podstawie danych przejętych z VSI. Sobowtór jest o tyle groźniejszy od swego pierwowzoru, że w ogóle nie wykazuje jakichkolwiek cech ludzkich – pozbawiony jest tego nieuchwytnego czegoś, co można by nazwać duszą.



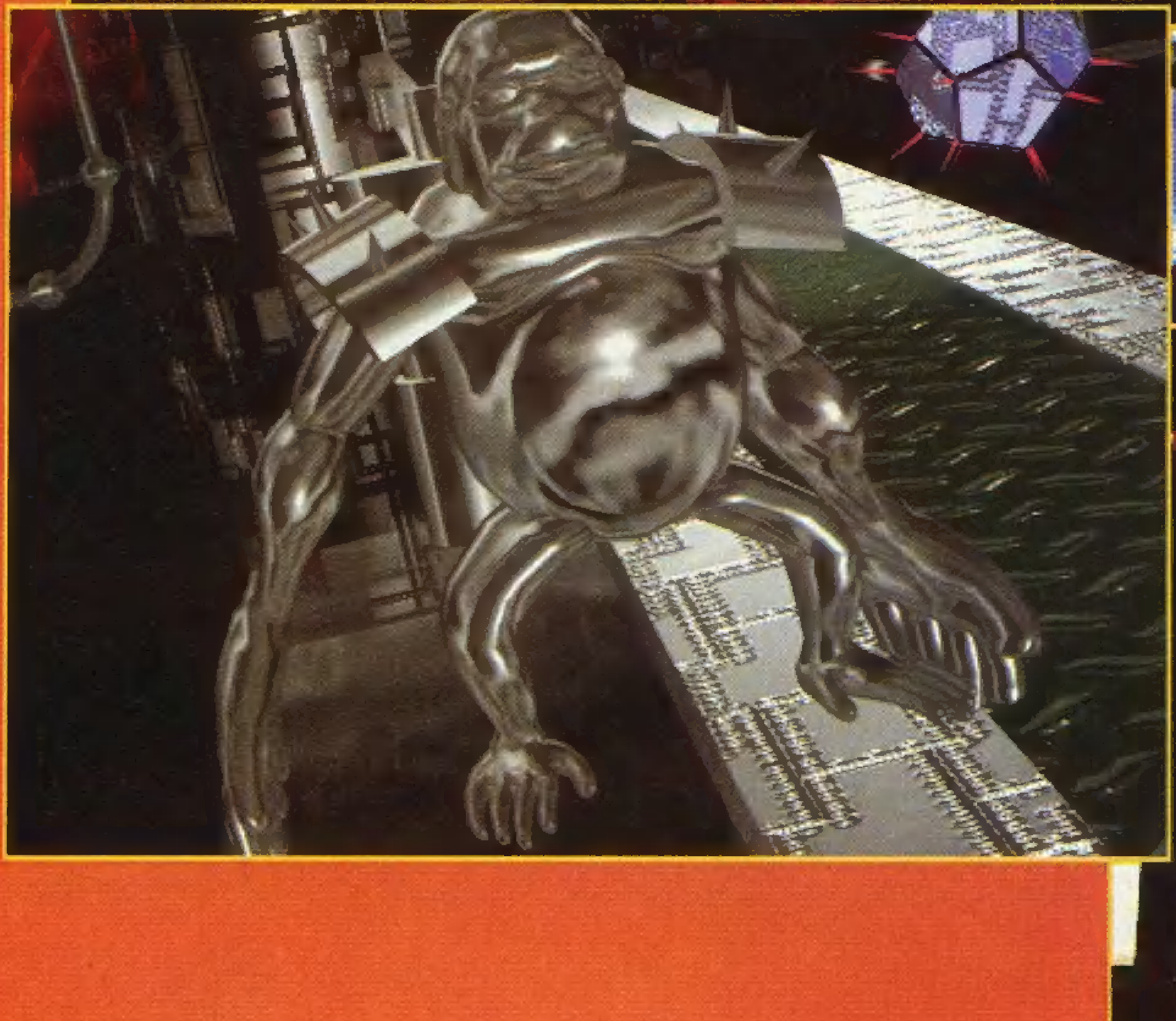


Ale nie fabuła jest w tej grze największym osiągnięciem. „Cyberwar" jest pod względem technologicznym grą z całkiem innej epoki niż jej nieudany poprzednik „Lawnmower Man". Przede wszystkim pozbyto się największej wady pierwowzoru i tym razem gra korzysta z pełnej palety 256 kolorów. Całość animacji została zaprojektowana na komputerach Iris-Indigo Silicon Graphics, przy wykorzystaniu najnowszej generacji oprogramowania Wavefront. Taki zestaw pozwolił na uzyskanie dużego realizmu efektów specjalnych oraz tzw. inteligentnej animacji postaci trójwymiarowych. Efekty tego są widoczne już od pierwszych sekwencji gry. Animacja i dynamika pokazywania trójwymiarowych obiektów jest wspaniała.

Również warstwa dźwiękowa gry jest wysokiej klasy. W grze „Lawnmower Man" za najlepszy element uchodziła muzyka skomponowana przez gitarzystę Steve Hilleage'a. Toteż dla twórców „Cyberwar" nie podlegało dyskusji, że to właśnie on będzie twórcą muzyki do nowej gry. Warto dodać, że firma SCI dysponuje bardzo nowoczesnym studiem nagrań dźwiękowych, które aktualnie jest również wykorzystywane przez twórców teledysków.

Nie ma się co dziwić, że gra ma bardzo duże wymagania sprzętowe. Dla uzyskania pełni efektów konieczne jest 486DX33, 4 MB RAM i czytnik CD–ROM o podwójnej prędkości.

■ LSK









Nowości z naszego Podwórka

Ostatnio uaktywnili się twórcy polskich gier i chwała im za to. Jednocześnie coraz więcej licencjonowanych programów zachodnich trafia na nasze półki sklepowe. W tym dziale będziemy przedstawiali wszystkie nowe gry trafiające na nasz rynek, a także wzorem zachodnich magazynów komputerowych, będziemy prezentowali w formie zapowiedzi gry będące jeszcze w fazie przygotowań. Dzisiejszy przegląd rozpoczynamy od nowości, które trafiły już do sprzedaży, a kończymy zapowiedziami wydawniczymi na rok '95. Do siego...



AGENT CZESIO

Na ochronie środowiska nam wszystkim (no, może nie wszystkim) bardzo zależy. W wielu miastach m.in. w Warszawie są rozstawiane specjalne pojemniki na śmieci z rozróżnieniem ich rodzaju. W każdym cywilizowanym kraju ochrona środowiska to coś normalnego, czego nie należy się wstydzić i można jeszcze dobrze zarobić. Tam już dawno pojęli, że czyste lasy i wody to coś, co jest normalnemu człowiekowi potrzebne i trzeba o to dbać.

Autorzy gry „Agent Cz." wzięli sobie do serca tak poważny temat i zrobili tytułowego bohatera – agentem specjalnym w Miejskim Przedsiębiorstwie Oczyszczania.

Początkowo Czesio chciał zostać agentem rządowym, ale doszedł do wniosku, że nie jest to życie łatwe i bardziej się przyda przy sprzątaniu miasta. Wprawdzie kokosów jeszcze się nie dorobił, ale wierzył, że nadejdzie kiedyś jego dzień – i miał rację. „Super Śmieć" – macierzysta agencja Czesia – otrzymała zlecenie od ekscentrycznego milionera pana Roztrzepanego. Ponieważ słynął on z nieco makabrycznego poczucia humoru i bliskich kontaktów z kultem VOO DO-O, do wykonania zlecenia wyznaczono właśnie Czesia. Nasz agent drżąc z emocji trzymał swój piękny utylizator odpadków i nacisnął dzwonek. Drzwi rezydencji otworzyły się, powiało chłodem i wielką przygodą. Czesio ruszył wykonać swoje pierwsze zadanie...

Zadaniem Czesia jest pozbieranie wszystkich skaczących przedmiotów i powrót do bazy. Zadanie jest znacznie uproszczone, ponieważ ilość przedmiotów (śmieci) potrzebnych do ukończenia gry jest odliczana. Poza tym niektóre śmieci powiększają ilość energii, której na początku gry jest 15 jednostek.

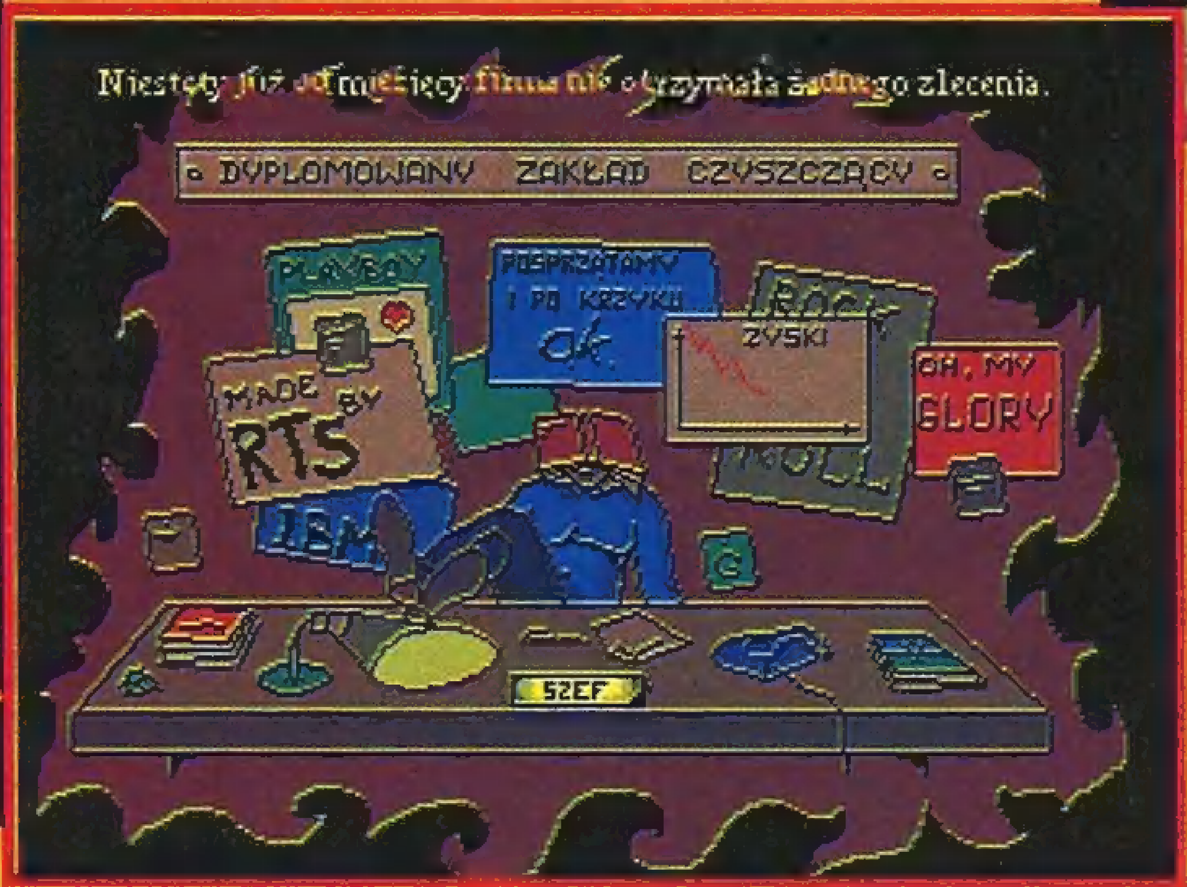
„Agent Cz." jest grą platformowo-labiryntową, przy której przyda się trochę zręczności. Grafika w grze nie jest na jakimś super poziomie, ale można śmiało napisać, że na średnim krajowym na pewno. Dodatkowe plusiki gierka dostaje za staranne wykończenie, fajne i pełne humoru demko.

Ktoś może zapytać: czym tu się zachwycać w tym demie? Osobiście nie znam zbyt wielu osób, które mogłyby coś takiego zaprezentować – to by było po pierwsze. Po drugie wszyscy są zapatrzeni w Zachód i wszystko porównują do gier, które rzeczywiście są zrobione na bajerze. Przecież nie wszystkich stać na sprzęt, na którym można naprawdę coś bardzo dobrego zmontować. Pewnie przyjdzie czas, że i u nas jakieś cudo powstanie, na co z niecierpliwością oczekuję.

■ **M.B.**







★ Amiga 500/600/1200 1 MB
(2 dyskietki)
dystrybucja: L.K. AVALON
cena: 170.000 zł



ALIEN TARGET

Podróż w czasie pasjonuje ludzi od dawna. Wielu naukowców próbowało i próbuje skonstruować wehikuł czasu. Jak na razie nie udało się to nikomu, ale autorzy gry „Alien Target" doszli do wniosku, że niedługo komuś to się uda (może i słusznie?). Gdy 21 listopada 1995 r. profesor Jack L. Chalker wyznał dziennikarzom, że odwiedził przeszłość, uznano go za szaleńca (kto by go nie uznał). Jednak liczne eksperymenty przeprowadzone pod kontrolą rządu potwierdziły tę wiadomość i świat oszalał. Przeszłość okiełznano całkowicie trzy lata później – przyszłość wciąż pozostawała zagadką. W końcu udało się pokonać i tę barierę – ochotnik wyłoniony w licznych eliminacjach pożegnał rodzinę, prezydenta i miliardy telewidzów, po czym wszedł do kabiny. Kiedy powrócił, nie powiedział ani słowa – martwi niewiele mówią. Za to goście z przyszłości mieli wiele do powiedzenia. Scyborgizowani i chorzy na bezrozumną agresję szybko opanowali całą ludzką historię. Ostatnim westchnieniem umęczonej ludzkości był krzyk buntu i żalu, z którego zrodzili się Łowcy Obcych.

Wild West



Z czym nam się może kojarzyć Dziki Zachód? Oczywiście z westernami. Któż nie widział „W samo południe" Freda Zinnemanna z Garym Cooperem i Grace Kelly, który w 1952 r. dostał trzy Oscary. Innym wielkim dziełem tego gatunku jest „Dyliżans" Johna Forda z niezapomnianym Johnem Wayne, który również otrzymał największą nagrodę filmową – Oscara (dokładnie dwa Oscary).

A co właściwie ma wspólnego klasyka filmowa z grą „WILD WEST"?

Przede wszystkim podejmuje tematykę Dzikiego Zachodu, gdzie toczy się nieustanna walka. Morderczy klimat, niezmierzone przestrzenie i wyjęci spod prawa przestępcy.

Niełatwo jest żyć, jeśli jest się zdanym tylko na siebie. Dwóm pierwszym trudnościom niełatwo zaradzić, można jedynie do nich przywyknąć. Trudno jednak przyzwyczaić się do bezwzględnego rabusia, grasującego po prerii. Na szczęście jest ktoś, przed kim bandyci czują respekt, a tym kimś jesteś Ty – tajemniczy łowca nagród, równie bezwzględny jak bandyci, nie mający niczego do stracenia. Właśnie zdecydowałeś się przyprowadzić żywego lub martwego bandytę Robsona, podejrzanego o mordy na osadnikach.

W pojmaniu Robsona, próbuje Ci przeszkodzić jego banda, którą też należy zlikwidować. Walka toczy się w rozmaitych miejscach: na Równinie Słońca, w Więzieniu, Martwym Mieście i Dolinie Cieni. Jeżeli ukończysz te misje, musisz jeszcze stoczyć pojedynek z samym szefem. Pamiętaj! Jedna kula to jeden trup.



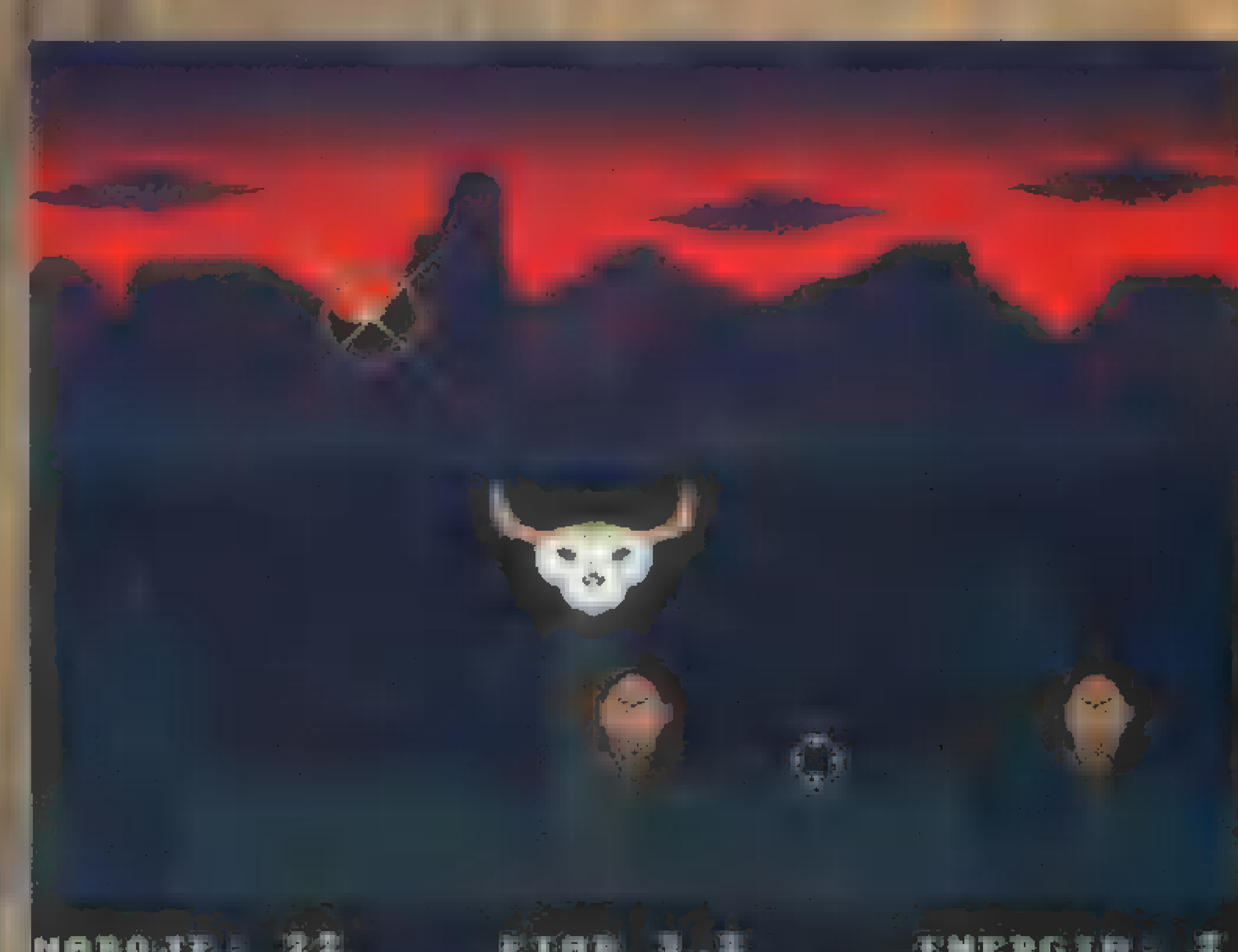
Gra nie ma szans, aby dostać Oscara, ale liczy się próba (niezbyt udana) przedstawienia tematyki westernowej. Zresztą twórcy „WILD WEST" trafili chyba ze swoim dziełem na czas powrotu do tematyki Dzikiego Zachodu. Przecież nie tak dawno w kinach wyświetlano „Wyatt Earp", „Tombstone" czy „Maverick", a także na rynku komputerowym pojawił się „Mad Dog McCrae", który stał się przełomem jeżeli chodzi o gry na CD.

Właściwie nie powinienem porównywać „WILD WEST" do „Mad Doga", bo pod każdym względem wychodzi jak dzień do nocy, ale czasem można pomarzyć, że może kiedyś coś takiego jak „Mad Dog" napiszą Polacy. No, ale na razie musimy się cieszyć z tego co mamy, bo jest jak jest, a może będzie lepiej, czego wszystkim życzę.

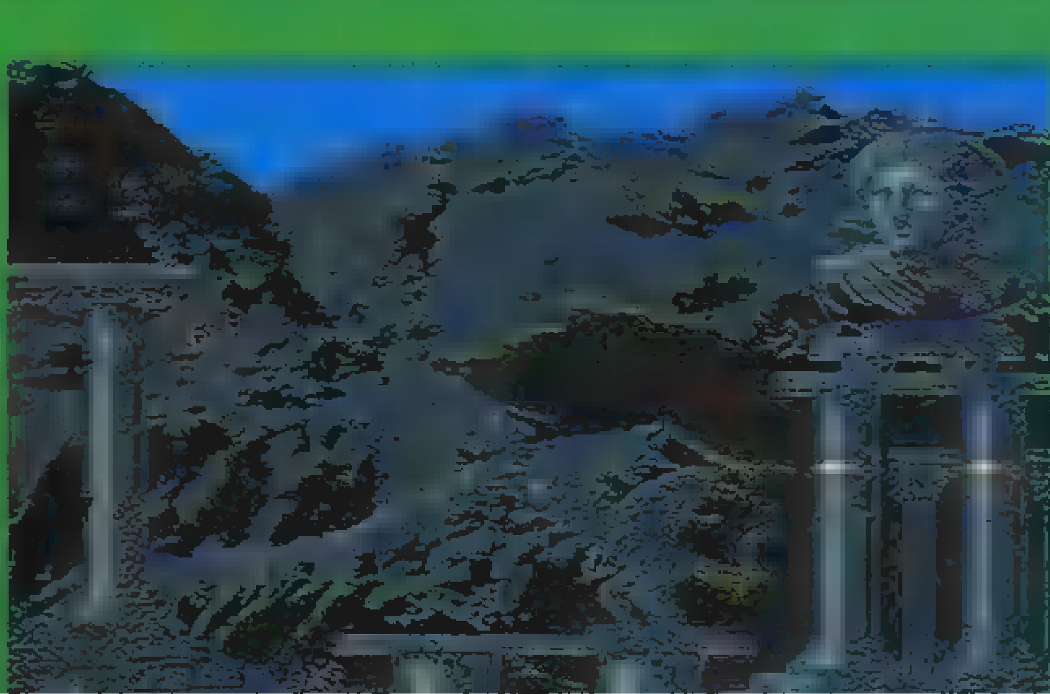
■ M.B.

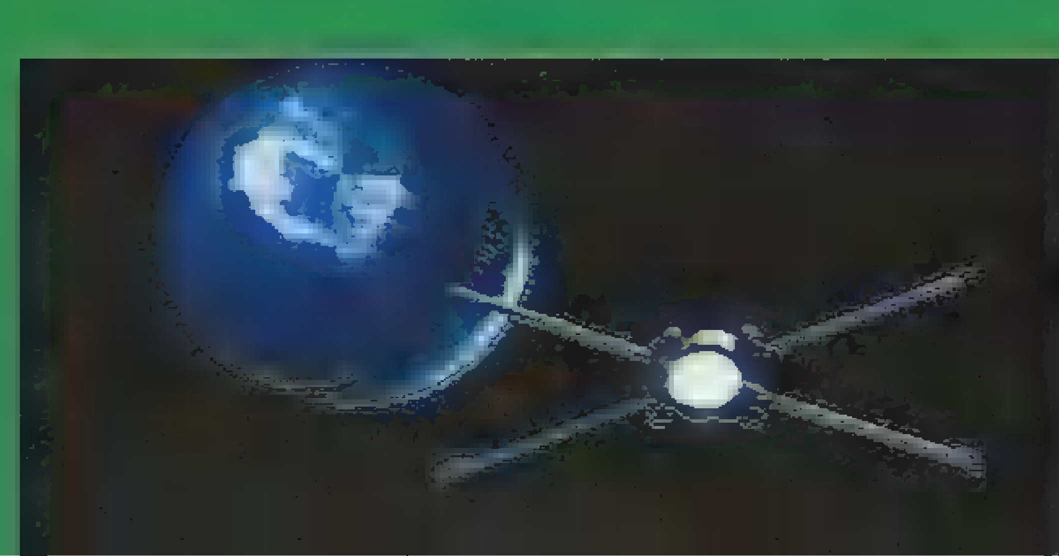
★ AMIGA 500/600/1200
dystrybucja: L.K AVALON
cena: 120.000 zł





Podróż w czasie pasjonuje ludzi od dawna. Wielu naukowców próbowało i próbuje skonstruować wehikuł czasu. Jak na razie nie udało się to nikomu, ale autorzy gry „Alien Target" doszli do wniosku, że niedługo komuś to się uda (może i słusznie?). Gdy 21 listopada 1995 r. profesor Jack L. Chalker wyznał dziennikarzom, że odwiedził przeszłość, uznano go za szaleńca (kto by go nie uznał). Jednak liczne eksperymenty przeprowadzone pod kontrolą rządu potwierdziły tę wiadomość i świat oszalał. Przeszłość okiełznano całkowicie trzy lata później – przyszłość wciąż pozostawała zagadką. W końcu udało się pokonać i tę barierę – ochotnik wyłoniony w licznych eliminacjach pożegnał rodzinę, prezydenta i miliardy telewidzów, po czym wszedł do kabiny. Kiedy powrócił, nie powiedział ani słowa – martwi niewiele mówią. Za to goście z przyszłości mieli wiele do powiedzenia. Scyborgizowani i chorzy na bezrozumną agresję szybko opanowali całą ludzką historię. Ostatnim westchnieniem umęczonej ludzkości był krzyk buntu i żalu, z którego zrodzili się Łowcy Obcych.





A oni mieli tylko jedno motto – być szybszym niż wszechobecna śmierć.

Jednym z takich Łowców Obcych jesteś Ty, bezlitosny człowiek, prawdziwa maszyna do zabijania. Jako uzbrojenie służy Ci karabin (limitowana

ZAPOWIEDZI '95

Powoli stary rok przechodzi do historii, a co przyniesie nowy? Na pewno jeszcze więcej gier, jeszcze lepszych, jeszcze...

No cóż, pożyjemy, zobaczymy, choć nie musi to być wcale zgaduj-zgadula, bo większość firm software'owych ma już sprecyzowane plany wydawnicze na pierwsze półrocze '95. Przy okazji planów, to muszę tu złożyć wyrazy uznania krakowskiej hurtowni oprogramowania „USER" za zorganizowanie imprezy bez precedensu w naszym komputerowym światku. Wprawdzie tytuł imprezy wskazuje, że jest to już jej druga edycja, ale my mieliśmy okazję uczestniczyć w niej po raz pierwszy. Bardzo spodobał nam się pomysł „Drugich Prezentacji Programów Komputerowych", nieco gorzej wyglądała strona organizacyjna, ale i tak było O.K. Na przeglądzie zebrała się „śmietanka" polskich firm tworzących gry komputerowe. Każda z nich miała swoje „okienko" czasowe na zaprezentowanie zebranej publiczności, swoich najnowszych produkcji oraz gier będących jeszcze w fazie przygotowań. Twórcy oprogramowania mogli pochwalić się największymi osiągnięciami, a konkurujące ze sobą firmy mogły „popatrzeć na ręce" rywalom. Po zakończonej prezentacji był czas na pytania z sali. Tak więc publika nie dość, że mogła zapoznać się nowinkami rynkowymi, to mogła jeszcze porozmawiać osobiście z twórcami nowych programów. Było naprawdę ekstra i trochę szkoda, że przedstawiciele prasy komputerowej tak nielicznie stawili się na tę imprezę. Niewątpliwie podniosło by to jej rangę i upewniło jej organizatorów, co do słuszności organizowania podobnych „prezentacji" w przyszłości. Oprócz przedstawicieli redakcji „Gier Komputerowych" i „Computer Studio" obecny był jedynie „Secret Service", pozostałym redaktorkom najwyraźniej tyłki przyrosły do foteli i nie raczyli pofatygować się do Krakowa. No cóż, ich sprawa, a było na co popatrzeć. Największe wrażenie zrobiła na nas prezentacja gry „Teenagent", która zapowiada się na wielki hicior (opisujemy ją poniżej). Mile zaskoczył L.K. Avalon przedstawiając prześmiesznego „Sołtysa" i ciekawie zrealizowaną grę „Zawisza Marny". Te dwie gry skrzą się świetnym dowcipem, ciekawymi i niesztampowymi rozwiązaniami. Pozwala to mieć nadzieję, że humor w narodzie nie zaginął i wkrótce możemy oczekiwać naprawdę fajnych gierek. L.K. Avalon zaprezentował jeszcze fragmenty przygotowywanej, gigantycznej produkcji – gry przygodowej na CD-ROM. Wygląda to naprawdę świetnie.

Ciekawie przedstawia się również przyszła oferta innej znanej firmy software'owej X-LAND. Dzięki umowom z Epic MegaGames, na nasz rynek trafi już wkrótce kilka ciekawych pozycji, m.in.: „Epic Pinball", „Jazz..."

Jeszcze raz dziękujemy firmie „USER" za zorganizowanie tej ciekawej imprezy i oczywiście za zaproszenie. Obok znajdziecie zwiastuny niektórych gier prezentowanych na przeglądzie oraz kilku innych, których premiera odbędzie się już w '95 r.



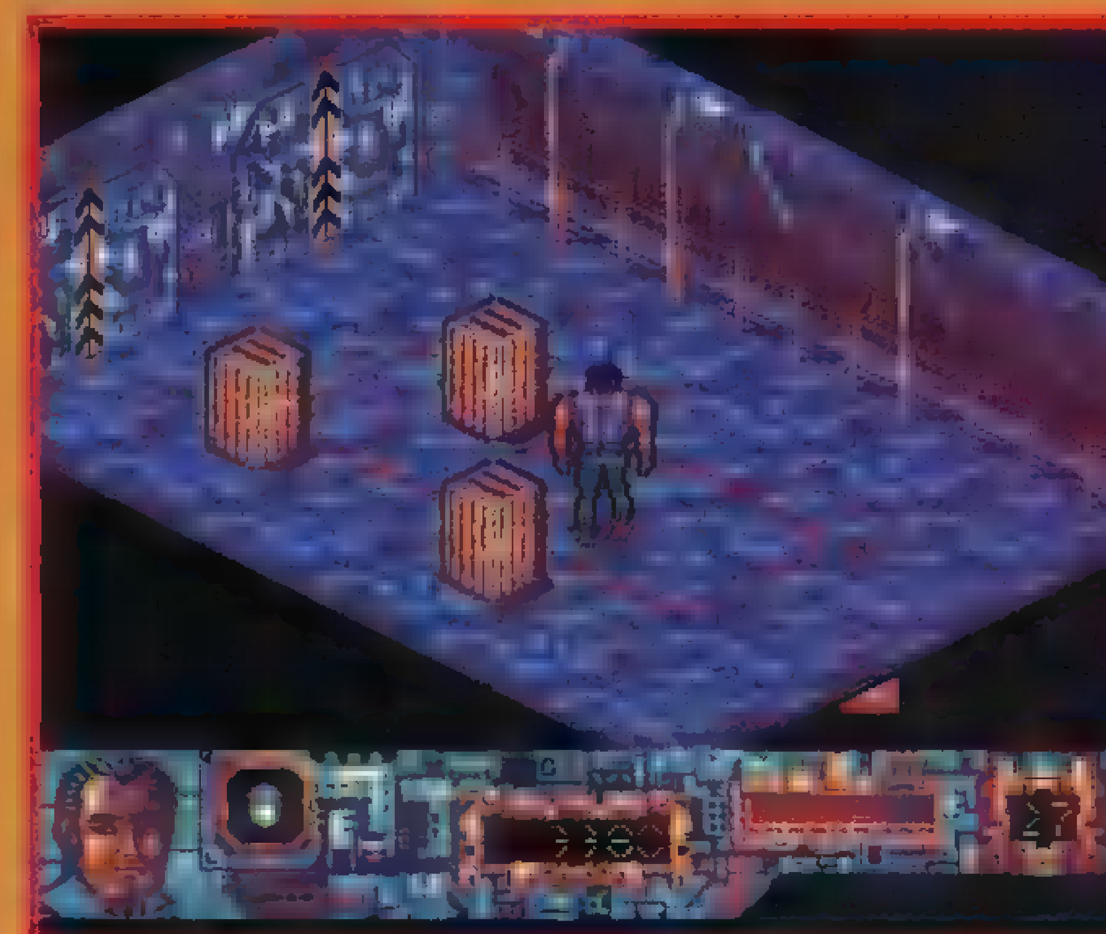
WILDER

Akcja tej gry, która lada chwila trafi na rynek, toczy się w dość odległej przyszłości, gdy loty międzyplanetarne są już taką normalką, jak dziś loty transoceaniczne. Czwórka przyjaciół postanawia zażyć trochę rozrywki i zaczyna zajmować się handlem bronią. Kolejnym etapem stają się plany zostania kosmicznymi piratami. Po pokonaniu pierwszych trudności czwórce przyjaciół udaje się dokonać pierwszego napadu na transportowiec międzyplanetarny. Ale nie wszystko idzie zgodnie z przewidywaniami i w końcu jeden z napastników zostaje ogłuszony przez swych „przyjaciół" za próbę przeszkodzenia w morderstwie. Jego przyjaciele zbiegli z łupami, a on został sam na wraku transportowca. Cudem uratował się z katastrofy i wylądował niepostrzeżenie w bazie na Merkurym. Tu dowiedział się, że jego niedawni przyjaciele są poszukiwani przez policję, natomiast on sam uznany jest za martwego. Udaje się więc na Marsa, aby odnaleźć swych kompanów...

W tym momencie zaczyna się Twoja rola w grze „Dan Wilder" firmowanej przez Mirage Software. Grafika gry zrealizowana jest w tzw. rzucie perspektywicznym, jak np. w legendarnym „Knights Lore". Jest duża szansa, że gra w wersji na wszystkie typy Amigi trafi do sprzedaży jeszcze przed Gwiazdką.

■ LSK

★ AMIGA











Doman



Grzech Ardana

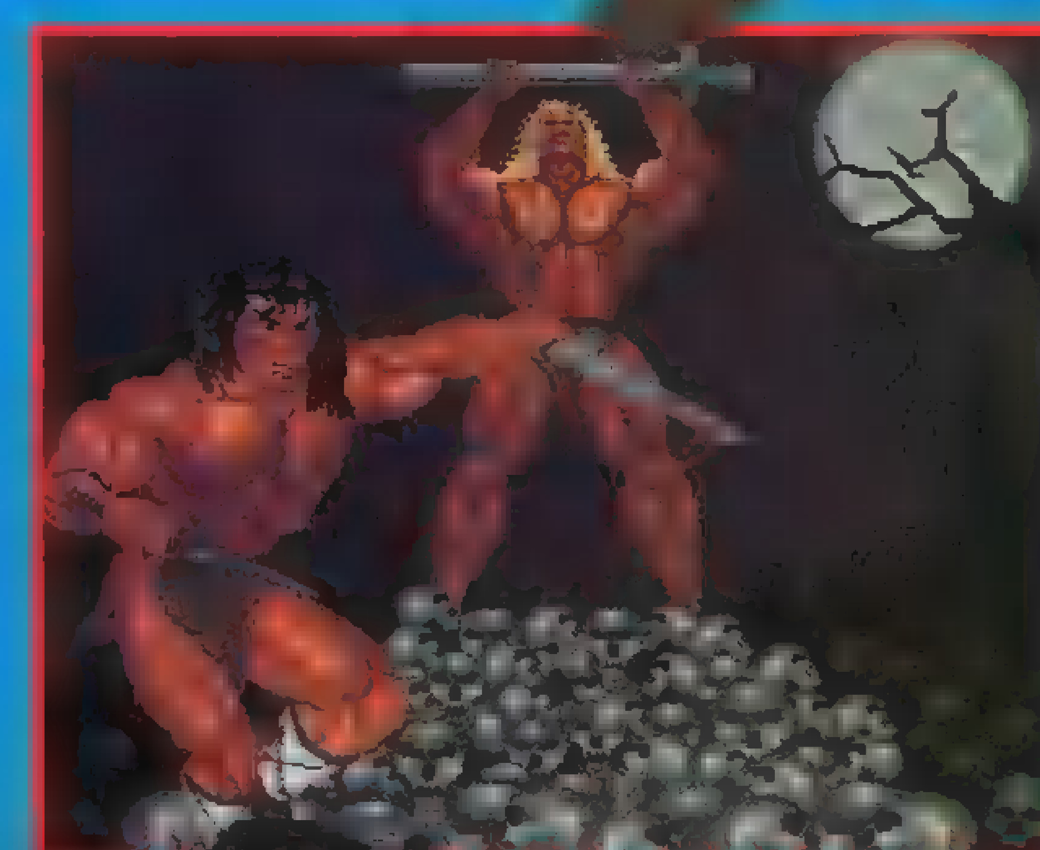
Twórcy z polskiej grupy o angielskim brzmieniu „World Software zamierzają rok 1995 zacząć mocnym uderzeniem. Mocnym w sensie dosłownym. Autorzy zasłynęli w tym roku grą „Franko", która wzbudziła dosyć mieszane odczucia. Wielu krytykom nie podobała się jej brutalność, choć inni właśnie to uznawali za jej największą zaletę. A przecież gra do sprzedaży trafiła w wersji dobrowolnie ocenzurowanej przez producenta, właśnie po to by uniknąć oskarżeń o demoralizowanie młodzieży.

Myślę że gra „Doman – Grzech Ardana" wzbudzi nie mniejsze emocje. I już dzisiaj wiadomo, że historia się powtórzy. Gra również została wstępnie ocenzurowana przez producenta, choć czasami nie bardzo wiadomo dlaczego akurat ta scena „podpadła". Ale „Doman" mimo wszystko ma szansę przebić w brutalności „Franka". Widać to wyraźnie po scenerii w jakiej toczy się akcja. To przecież świat heroic-fantasy, w którym obcięte głowy toczą się gościńcami, a krew bryzga wokół. Główny bohater sprawia wrażenie jakby był udomowioną, swojską wersją Conana.

Na marginesie warto wspomnieć, że skojarzenie Doman–Conan nie jest bynajmniej wynalazkiem autorów gry. Jeszcze w latach siedemdziesiątych, w tzw. dekadzie sukcesu mocno próbowano na rynek krajowy wprowadzić nasze, krajowe wersje komiksów. To właśnie wtedy pojawiły się komiksy z kpt. Klossem, por. Żbikiem, a także pierwsze przygody „Kajka i Kokosza" (jako udany równoważnik Asterixa). Pojawił się również „Doman" – komiks mający być polskim odpowiednikiem Conana, ale w swej fabule oparty na „Starej Baśni" J. I. Kraszewskiego. Może więc gdzieś w głębi podświadomości twórców przetrwało to skojarzenie heroic-fantasy z imieniem Doman? Bo sama gra w niczym nie przypomina Kraszewskiego. Prawdę powiedziawszy, to najbliższym skojarzeniem mogą tu być gry „Barbarian" i „Highlander". Dziś trudno jeszcze wyrokować o tym, jaki ostatecznie kształt przybierze ta gra i kiedy trafi do sprzedaży, wiadomo jedynie, że nie uda się jej wprowadzić na rynek przed Świętami. Obok prezentujemy kilka screenów, które pozwolą zorientować się w typie i jakości grafiki. Gdy gra trafi już do sprzedaży, to obiecujemy do niej wrócić i zrecenzować ją bardziej wnikliwie.

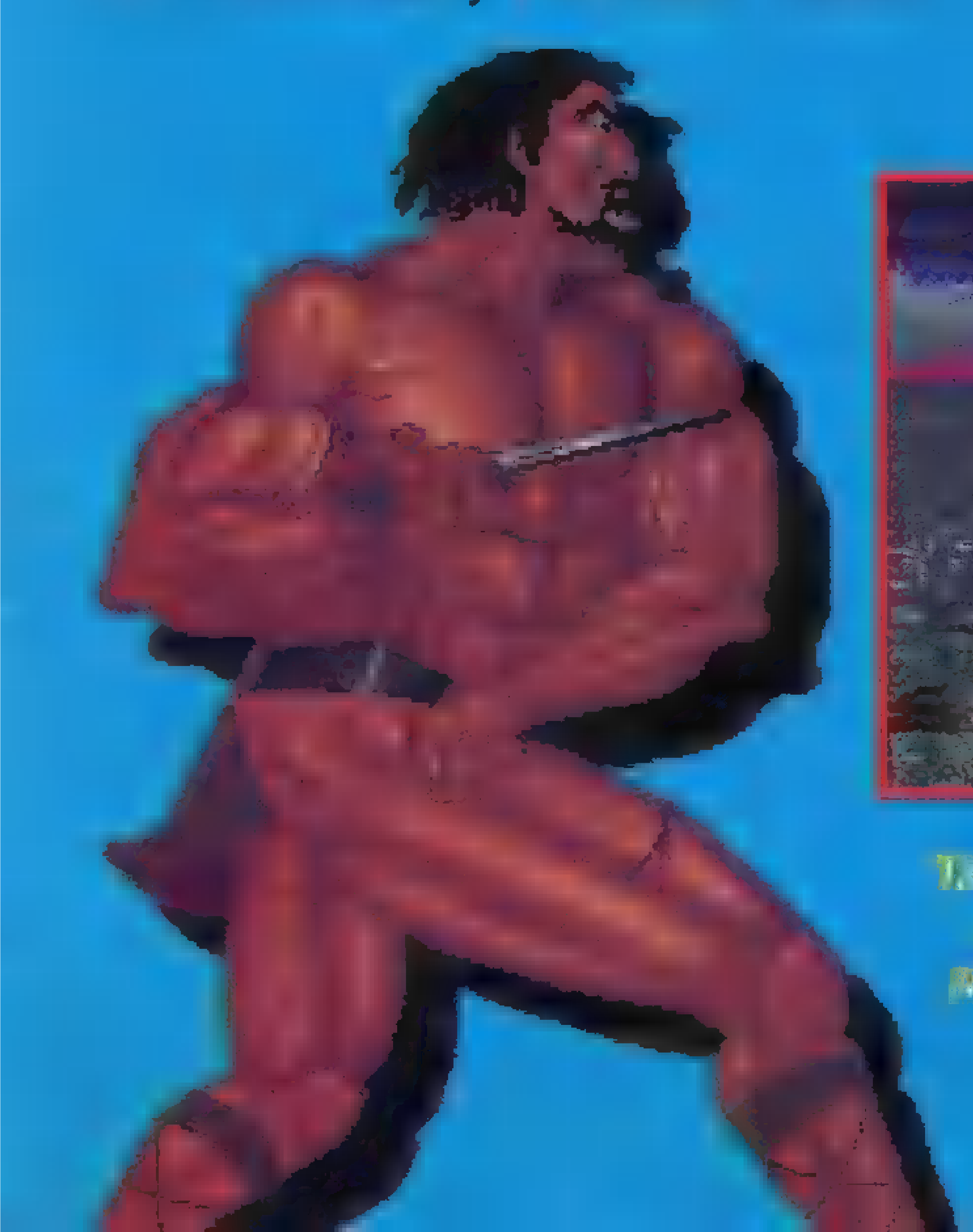
■ LSK

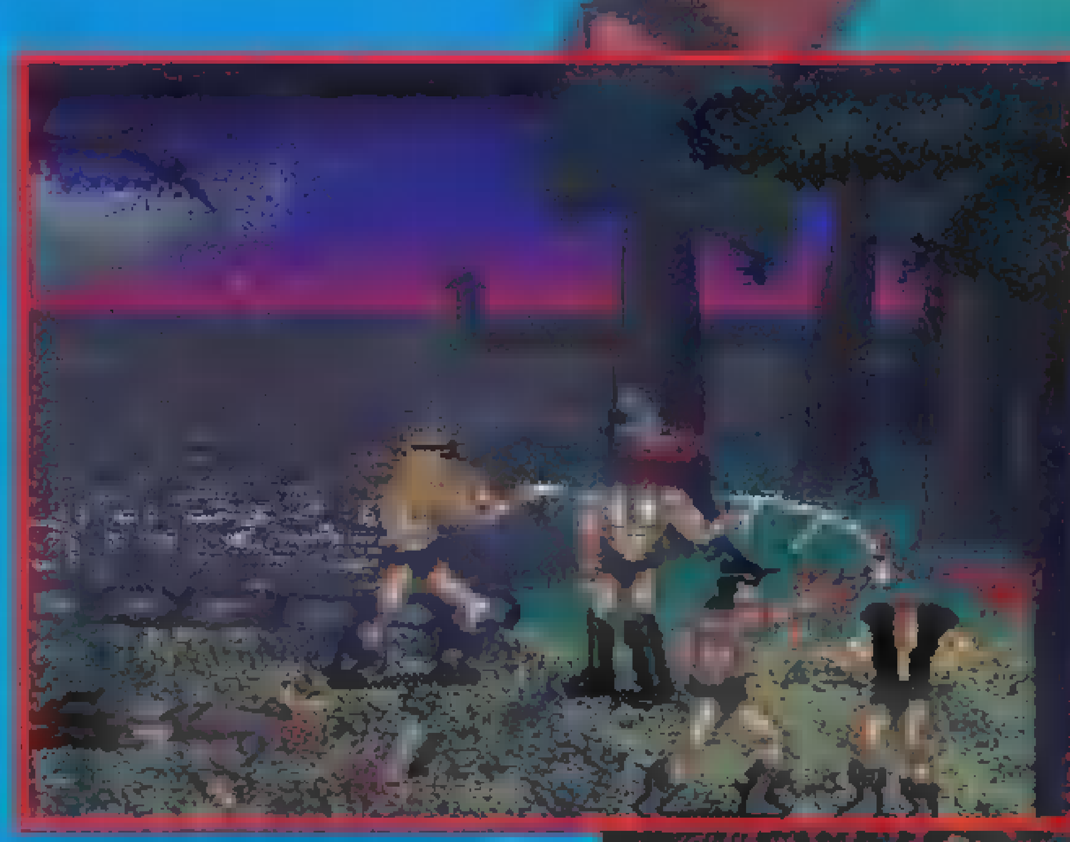
★ AMIGA

















[illegible] scena [illegible] [illegible] z gry [illegible] [illegible] ►



KAJKO i KOKOSZ



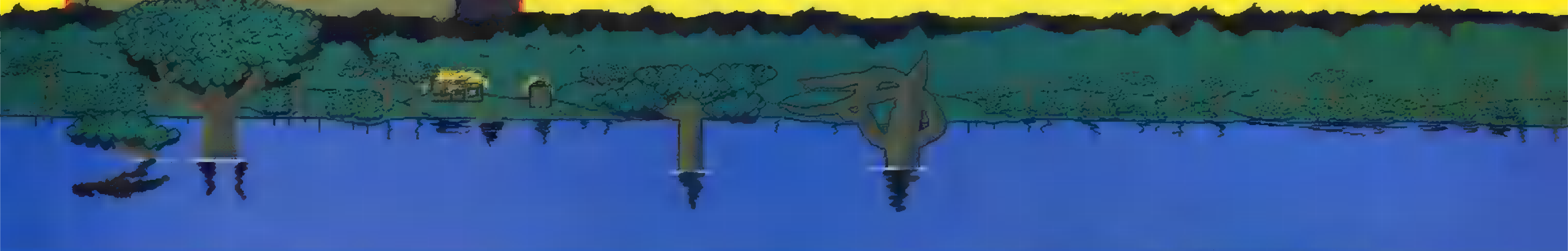
Właśnie trafiła do sprzedaży od dawna zapowiadana gra przygodowa „Kajko i Kokosz” w wersji na Amigę. Natomiast na początku 1995 r. spodziewać się należy wersji na PC. Jest prawie pewne, że gra odniesie sukces rynkowy, więc już dziś autorzy myślą o kontynuacji przygód tych dwóch sympatycznych bohaterów. Zanim jednak plany te skonkretyzują się, my już dziś możemy oficjalnie zakomunikować, że poważnie zaawansowane są już prace nad zupełnie inną grą przedstawiającą na swój sposób perypetie Kajka i Kokosza.



Tym razem gra ma być wydana wspólnie przez firmy Mirage Software („Franko”, „Doman”) i Seven Stars („Kajko i Kokosz”). Nie będzie to jednak przygodówka w pełnym tego słowa znaczeniu, a raczej typowa zręcznościówka. Dziwić może nieco, że w tak krótkim czasie ukazują się dwie gry o tej samej tematyce. Okazuje się jednak, że pomysły stworzenia obu gier powstały niezależnie od siebie. Przypomina to nieco sytuację firmy Virgin do której w krótkim czasie zgłosiły się dwa zespoły autorskie z pomysłem na realizację gry „Dune” – w efekcie mamy dwie doskonałe gry „Dune” i „Dune II”, które się wzajemnie uzupełniają. Czy nowa wersja przygód sympatycznych wojów Mirmiła będzie nosić tytuł „Kajko i Kokosz II” – jeszcze nie wiadomo. W miarę napływu nowych informacji będziemy informować Czytelników o tej nowej grze, a dziś na zachętę prezentujemy kilka obrazów z aktualnie powstającej gry.

■ LSK

★ AMIGA





TEENAGENT

Wrocławska firma „Metropolis” znana jest dzięki swojej, jak na razie jedynej grze – „Tajemnica Statuetki”. Przy okazji promocji tej gry, mieliśmy okazję poznać jej autorów. Gdy zapytaliśmy wówczas o ich dalsze plany wydawnicze, usłyszeliśmy, że myślą poważnie o stworzeniu rasowej przygodówki, która mogłaby „zawalczyć” na rynkach Europy Zachodniej i Stanów Zjednoczonych. Miałaby być to gra przypominająca swym charakterem największe osiągnięcia firm Lucas Arts i Sierra, tryskająca humorem, a graficznie zbliżona do „Secret of Monkey Island” i „Simon the Sorccer”. Słuchaliśmy tych rewelacji z zainteresowaniem, ale jednocześnie niedowierzaniem.

Później o „Metropolis” słuch zaginął, a my odłożyliśmy te opowieści między bajki. Jednak minął rok i nieoczekiwanie na krakowskim „przeglądzie” dane nam było spotkać ponownie przedstawiciela firmy „Metropolis” - Adriana Chmielarza. Jak zapewne domyślacie się, nie zjawił się on tam jedynie w celach towarzyskich. W Krakowie po raz pierwszy zostały zaprezentowane szerokiej publiczności obszerne fragmenty przygotowywanej przez „Metropolis” nowej przygodówki – „Teenagent”. To co zobaczyliśmy, napawa optymizmem. Świetna, animowana grafika nie ustępująca produktom Zachodnim. Starannie dopracowane tła (te rysował zawodowy grafik), niezła animacja, a co najważniejsze jajcarskie pomysły, dopełniają całości. Warto jeszcze wspomnieć o dość ciekawym scenariuszu gry. Otóż głównym bohaterem jest zwykły nastolatek, który dziwnym zbiegiem okoliczności znalazł się w centrum zainteresowań super tajnej organizacji do zadań specjalnych o nazwie RGB. Znacie pewnie stare szpiegowskie powiedzonko – „gdzie CIA z FBI nie może, tam RGB pośle...”



Z intra dowiadujemy się, że nagle w różnych częściach świata w niewytłumaczalny sposób znika (i to dosłownie) złoto. Agenci RGB są bezradni więc uciekają się do rozwiązania, mówiąc krótko, nietypowego. Korzystają bowiem z usług wróżki, ale i ta nie jest w stanie wyjaśnić tego zjawiska. Żeby jednak zachować twarz, wskazuje na przypadkowego nastolatka sugerując, że tylko on jeden może rozwikłać zagadkę... I tu dopiero zaczyna się wielka przygoda. Ty oczywiście wcielasz się w postać owego młodzieniaszka i po przebyciu odpowiedniego przeszkolenia w specjalnym ośrodku RGB, rozpoczynasz swoją życiową misję... Gra „Teenagent” przygotowywana jest w dwóch wersjach językowych: po angielsku, wersja eksportowa i oczywiście po polsku na nasz rynek.

Podobnie jak „Tajemnica Statuetki” przewidziana jest tylko wersja na PC. A przy okazji, na ukończeniu są już prace nad – „Tajemnicą Statuetki 2”, ale o tym przy następnej okazji.









Trafiła mi do rąk robocza wersja gry „Sen Jurajski". Wprawdzie początkowo autorzy zamierzali zatytułować swą grę „Jaskiniowcy", ale szyki pomieszała im jednak premiera filmu „The Flinstones" – autorzy nie chcieli być posądzeni o wykorzystywanie atrakcyjnej tematyki. Moim zdaniem nowa propozycja tytułu to powtórzenie tego samego grzechu – zamienił stryjek...

Ale w grach chwytliwy tytuł to zaledwie drobna cząstka ich wartości, może więc nie warto dłużej się rozwodzić, pod jakim tytułem gra trafi ostatecznie do sklepów (a jej premiera zapowiadana jest już na okres przedświąteczny!).

Sama gra mile bowiem zaskakuje. Jest to stosunkowo prosta gra platformowa, ale korzystająca z bardzo estetycznej, wyrazistej grafiki i dosyć zgrabnej animacji. O poziomie trudności niewiele mogę w tej chwili powiedzieć, ale odnoszę wrażenie, że przynajmniej jej początkowe etapy nie stanowią wielkiego wyzwania dla gracza. Moim zdaniem gierka ta będzie dla najmłodszych wspaniałym prezentem pod choinkę. Jej grafika na pewno nie będzie materiałem do nocnych koszmarów, a sam bohater również nie ma w sobie nic z krwiożerczego potwora.

Gra pojawi się początkowo wyłącznie w wersji na Amigę, a jej autorami jest Midnight Computer Group – ta sama grupa która stworzyła „Magiczną Księgę". Jako ciekawostkę dodam, że główny bohater gry wypisz, wymaluj przypomina bohatera z „Magicznej Księgi", a podobieństwo nie jest bynajmniej przypadkowe. Jest to efekt całkowicie zamierzony, gdyż autorzy gry planują, aby ten sam bohater (choć w różnych strojach) występował również w kolejnych grach tej firmy. Aby nadać temu ludzikowi pewną „osobowość" postanowiono go jakoś nazwać, ale jest to już zadanie dla graczy. Firma „Mirage Soft", która jest dystrybutorem tych dwóch gier, ogłosiła konkurs na imię głównego bohatera. Dokładne zasady konkursu znajdziecie w oryginalnym opakowaniu do gry „Magiczna Księga".

■ LSK

★ AMIGA





Sen Jurajski









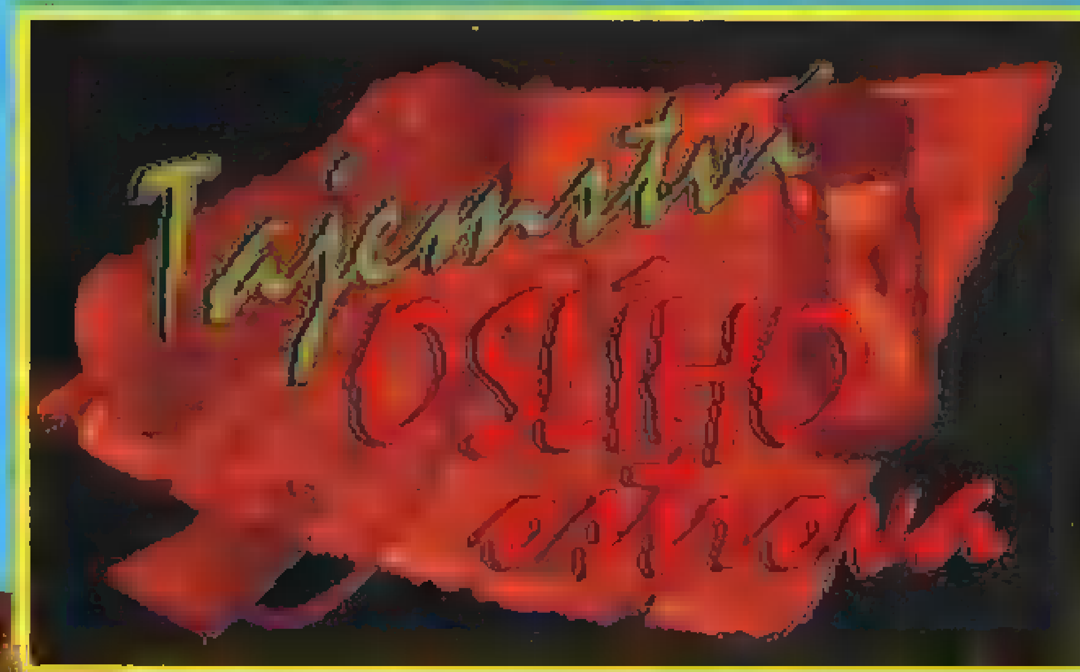
SECRET OF MONKEY ISLAND 3!?

Śmiem wątpić, aby wśród naszych Czytelników, był ktoś, kto nie znałby wspaniałej przygodówki „Tajemnica Małpiej Wyspy". Gdybym jednak się mylił, to na wszelki wypadek powiem, że jest to jedna z najfajniejszych przygodówek jakie dotychczas powstały, ■ tyczy to się głównie Amigi.

Po olbrzymim sukcesie gry „Secret of Monkey Island" nieco później powstała druga część gry, która była jeszcze lepsza od swojej poprzedniczki. Nic więc dziwnego, że miłośnicy wielkiej przygody czekali, że wkrótce powstanie trzecia część przygód Guybrusha – głównego bohatera gry. Czekali, czekali i... nic! Firma Lucas Arts producent „Secret of Mon-

key Island" nie próżnował wprawdzie przez te lata, wypuszczając wiele rewelacyjnych gier, ale o Guybrushu chyba zapomniano.

Jakież było moje zaskoczenie, gdy ze sterty materiałów, które dotarły do nas z londyńskich targów ECTS wyciągnąłem dyskietkę z demkiem



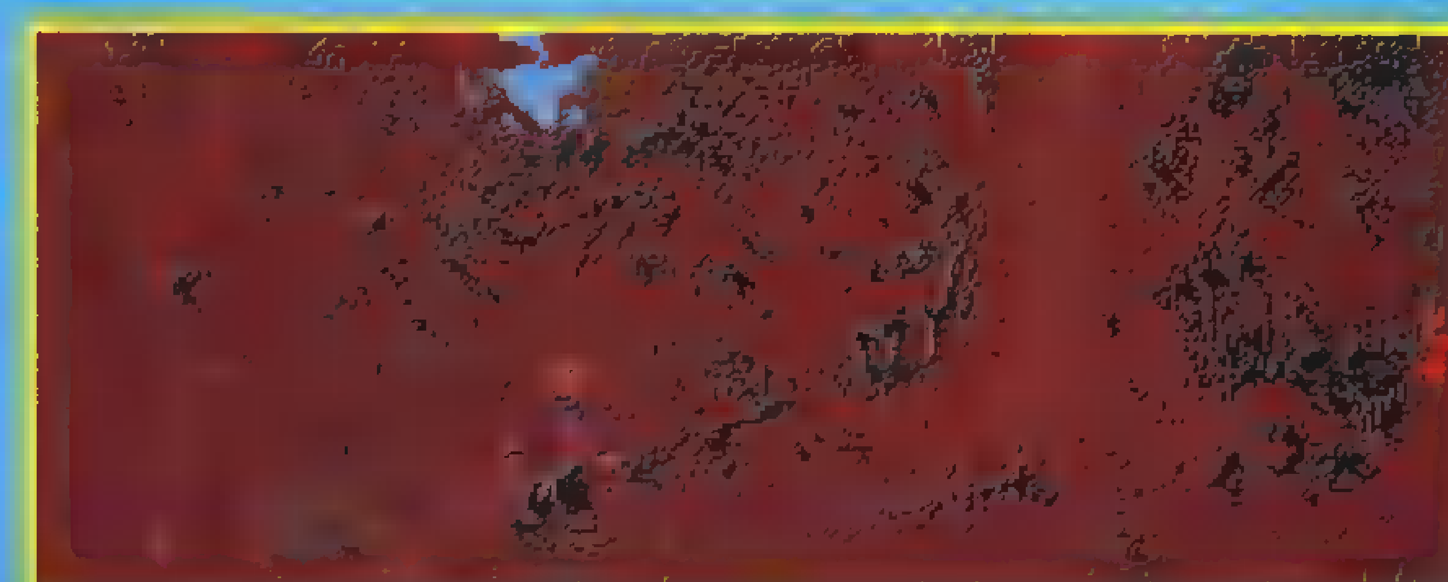


nowej gry przygodowej, która po odpaleniu okazała się być... „Secret of Monkey Island 3". Wprawdzie Guybrush wydaje się być trochę starszy niż przy naszym ostatnim spotkaniu – zapuścił nawet brodę – ale to bez wątpienia on. Poza tym, ten sam typ grafiki, taki sam sposób sterowania, podobne rozwiązania – jednym słowem „Małpia Wyspa 3". Tak, bez wątpienia, ale jednak... coś tu nie gra. W pośpiechu odszukuję kopertę od tejże dyskietki i ze zdumienia przecieram oczy. Nie, ja chyba śnię. To nie może być prawda! A jednak, to nie „Małpia Wyspa" a... „Tajemstvi Osliho ostrova", czyli „Tajemnica Oślej wyspy" zrealizowana przez czeską firmę Pterodon. Można więc powiedzieć, że będzie „Małpia Wyspa 3", ale znad Wełtawy. I dobrze. Jeśli Lucas Arts sobie odpuścił, to niech Czesi spróbują. W wersji eksportowej gra będzie nosiła tytuł „Secret of Donkey Island", a sami autorzy z upodobaniem naśladują pierwowzór. Co na to Lucas Arts? – wiem, że na pewno nie zamierza nabyć praw do tej gry od Czechów, natomiast nie wiem jak ustosunkuje się do takich praktyk.

Zostawmy jednak spory natury prawnej samym zainteresowanym, a zajmijmy się samą grą. No cóż, graficznie nie ustępuje oryginałowi, wykonana jest z rozmachem i zawiera wiele ciekawych oraz niekonwencjonalnych pomysłów. Zawiera też spory ładunek dobrego humoru, a pikanterii całości dodaje fakt, że testowana przez nas wersja była w oryginalnej wersji językowej, a porozumiewanie się z bohaterem w języku czeskim może rozbawić nawet największego ponuraka. Nieprawdaż?

Gra „Tajemstvi Osliho ostrowa" przeznaczona jest na komputery PC i już prawie na 100% możemy zdradzić, że będzie ona wydana w Polsce, ale tym razem w naszym ojczystym języku (szkoda?). Dystrybutorem gry ma być firma Mirage Soft z Warszawy. Z rozmów przeprowadzonych z szefostwem tejże firmy wynika, że autorzy tej gry mają na swoim koncie jeszcze więcej udanych produktów, a trwają prace nad nowymi, całkiem fajnymi grami. Wygląda na to, że Czescy programiści są dużo bardziej zaawansowani w produkcji gier niż Polacy. Warto zatem zwrócić baczną uwagę na to, co dzieje się u naszych południowych sąsiadów. Węgrzy mogą poszczycić się wspaniałą grą „Reunion", a Czesi? No właśnie...

★ **IBM PC**











LITTLE PIG

O ile mnie pamięć nie zawodzi, to w angielskim narzeczu oznaczać to może „małą świnkę", zaś w wydaniu naszych sąsiadów zza miedzy brzmi to bardziej swojsko, a mianowicie „prosatku" – po prostu „prosiaczek".

Jest to zabawna przygodówka z bardzo staranną oprawą graficzną, która wypisz wymaluj nawiązuje do twórczości Lucas Arts. Nasz tytułowy prosiaczek porusza się płynnie i niezwykle szybko. Ładuje się wciąż w nowe tarapaty, my musimy oczywiście wyciągać go z tego bagna za jego świńskie uszka... Zabawy jest przy tym co niemiara, a sama gra może się podobać. Obecnie przygotowywana jest wersja na PC.

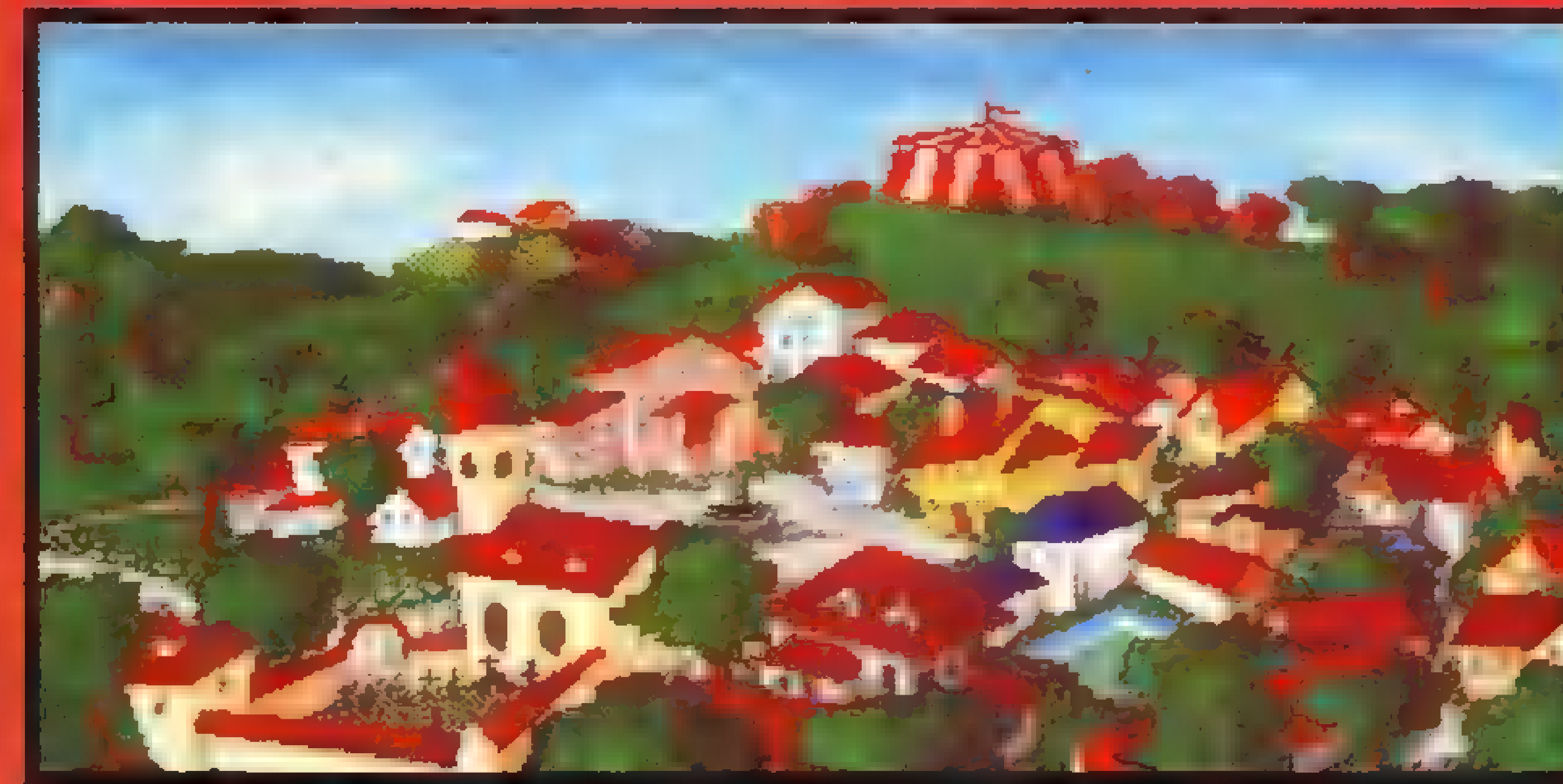








7 DAYS & 7 NIGHTS



Inną fajną gierką, którą napisali programiści z Czech, jest „7 Days & 7 Nights". Demko, które otrzymaliśmy jest zbyt okrojone, aby mówić coś o fabule gry i jej założeniach. Typ grafiki znów przypomina „Małpią", a gierka robi wrażenie niezłej, klasycznej przygodówki. Nie mam też najmniejszych wątpliwości, że jej twórcy, podobnie jak my tutaj przed laty, z wypiekami na twarzy przeżywali wraz z Guybrushem niesamowite przygody.

A co z tego wszystkiego wynika dla nas graczy, tu i teraz? Ano to, że również ta gra, jak również opisywana dalej, trafi wkrótce na nasze półki sklepowe i to w polskiej wersji językowej

★ IBM PC









RAMON'S SPELL



Zupełna zmiana frontu w stosunku do opisanych poprzednio gier. Tym razem przypomina to trochę rodzimą „Tajemnicę Statuetki", a to z racji statycznej grafiki w postaci nieruchomych skanów. Jednak całość wykonana jest o wiele staranniej i bardziej pomysłowo. Rychłe wejście tej gry na nasz rynek może stanowić poważną konkurencję dla zapowiadanej już „Tajemnicy Statuetki 2".

■ MS

★ IBM PC

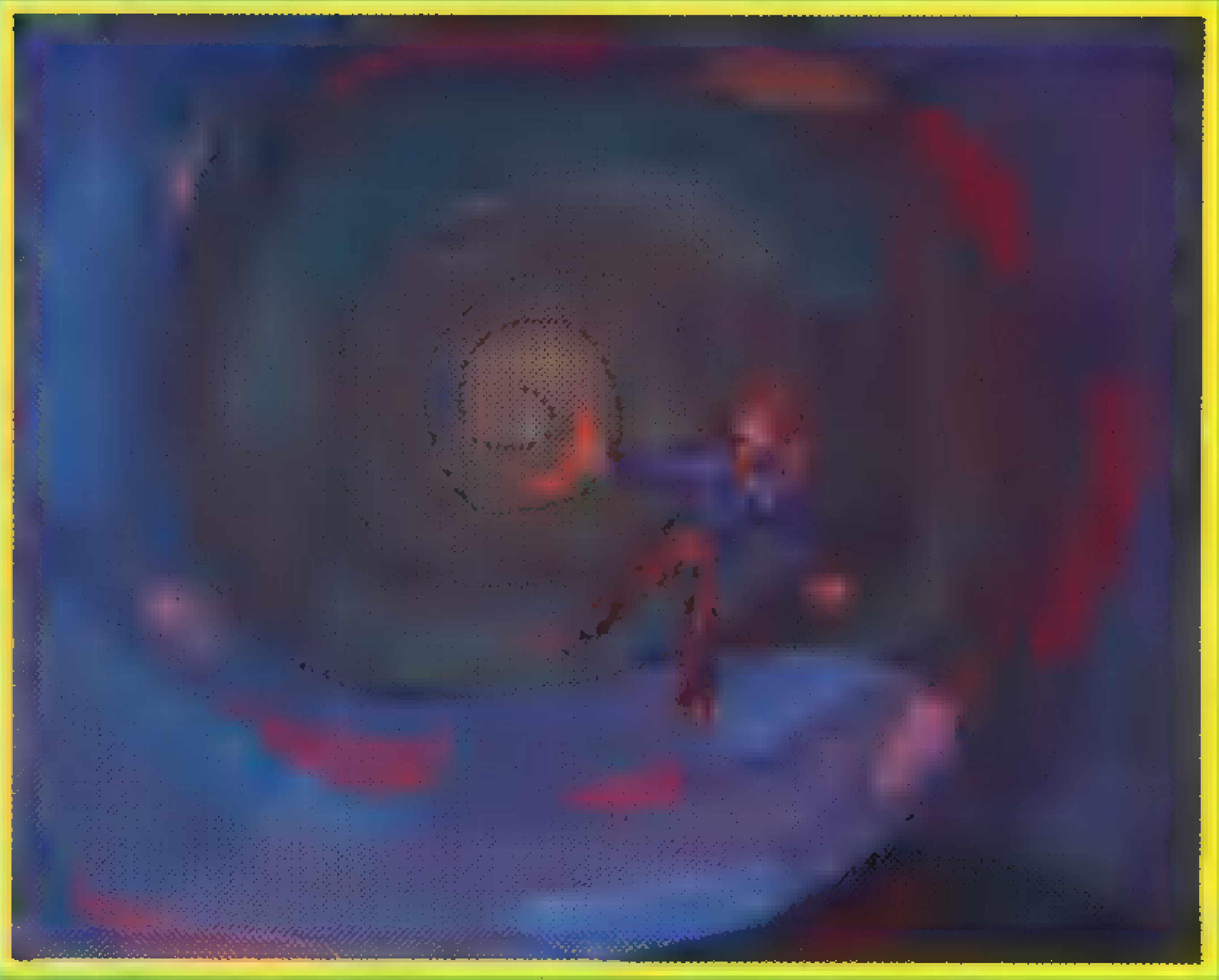








Eksperyment Delfin



Po wypuszczeniu gry „Mentor", chłopaki z grupy „ART 4", tak się rozochocili, że szast, prast i mamy następną gierkę przygodową. No prawie mamy, bo gdy piszę te słowa, nie jest ona jeszcze skończona, ale sądząc po tempie w jakim powstał „Mentor", „Eksperyment Delfin" trafi do sprzedaży równo z tym numerem „Gier Komputerowych".

To co mogliśmy obejrzeć w wersji roboczej napawa optymizmem.

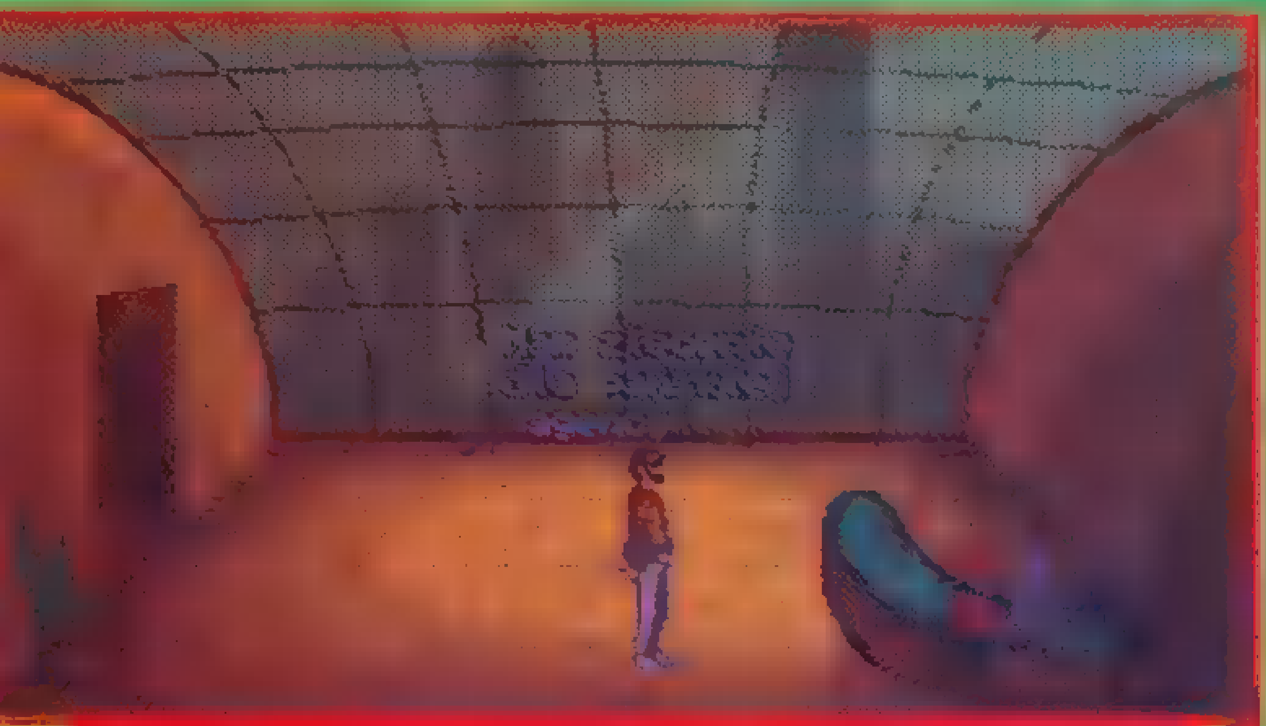
Jest to rasowa przygodówka, swymi rozwiązaniami nawiązująca do klasyki gatunku: „Secret of Monkey Island", „Course of Enchantia", a klimatem najbardziej zbliżona jest do „Future Wars" czy „Operation Stealth". Rozbudowany interfejs użytkownika pozwala na: branie, dawanie, ciągnięcie, pchanie, oglądanie, zamykanie, otwieranie i prowadzenie rozmów. Wydawanie poleceń jest niezwykle proste, gdyż wystarczy wskazać ikonkę i kliknąć. Dodatkowo w oknie pojawia się tekst informujący, co wybrałeś.

Graficznie grze nie można nic zarzucić, ba wygląda nawet lepiej niż niejeden produkt zachodni, choć można przyczepić się do zbyt ubogiej kolorystyki. Postać głównego bohatera jest duża i porusza się dość płynnie. O samej treści gry nie wypada jeszcze pisać, bo sami niewiele że jest tu jakaś tajemnicza historia podróży w czasie, tajne eksperymenty...

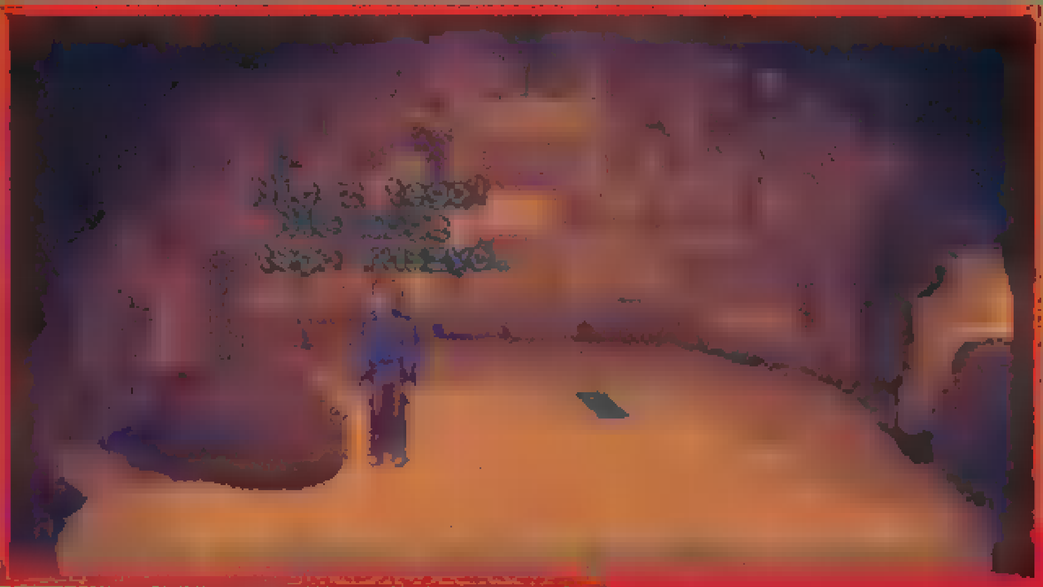
Zapowiada się, więc całkiem interesująco. Poniżej zamieszczamy rozwiązanie kilku początkowych zagadek, a dalej będziecie musieli sobie radzić sami. Jeśli jednak gra okaże się zbyt trudna, przyjdziemy Wam z pomocą zamieszczając jej szczegółowe rozwiązanie.

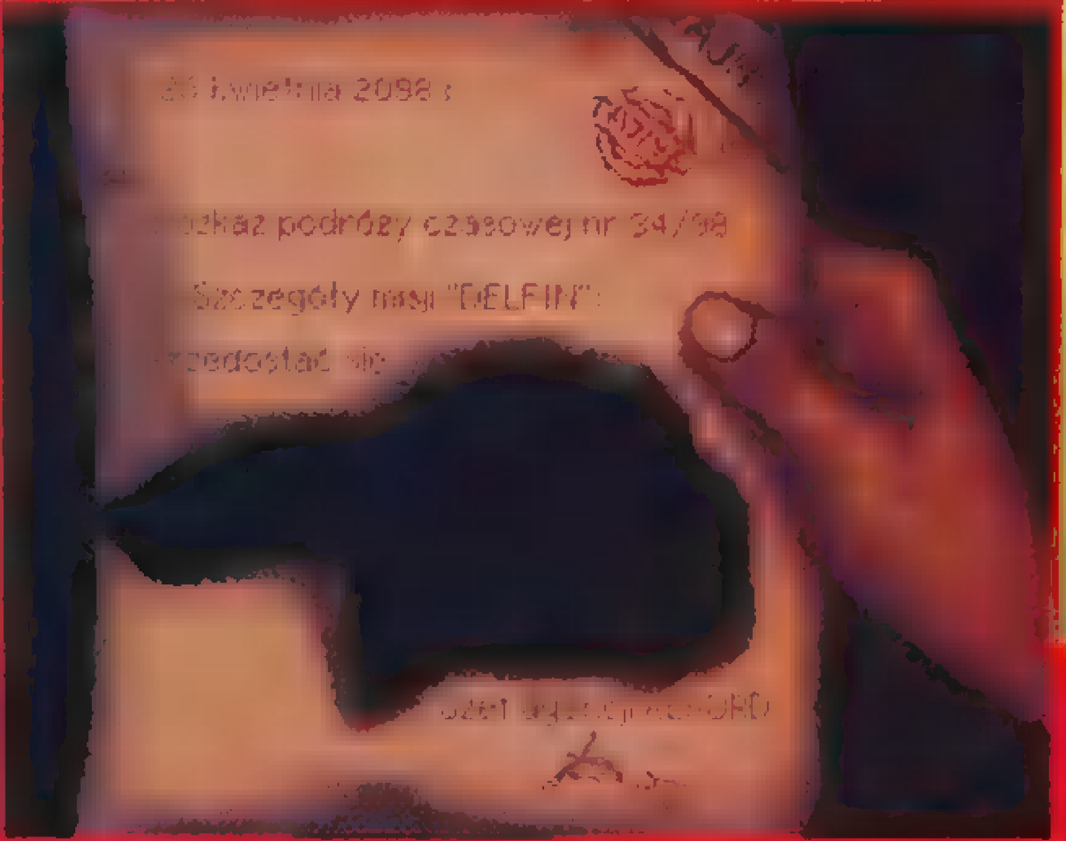
■ MB

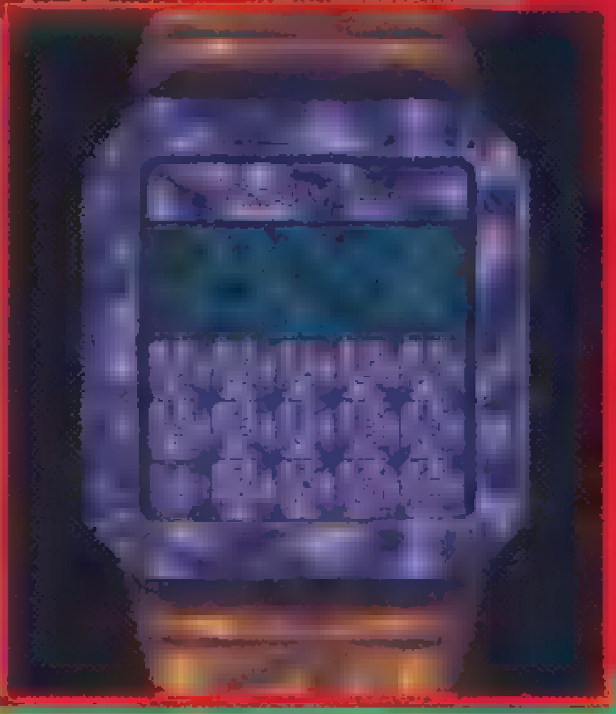
★ AMIGA



Krótkie intro wprowadza Cię w klimat gry. Właśnie otwierają się drzwi i wchodzi dziwnie wyglądający facet. Zleca rozwikłanie nietypowej sprawy...







Odzyskujesz świadomość w jakiejś jaskini. Potwornie boli Cię głowa i nawet nie wiesz w jaki sposób tu trafiłeś. Na ziemi leżą jakieś akta. Weź je i obejrzyj. To dziwne, ale datowane są na rok 20... Dalsze łażenie po jaskini nie zda się na wiele. Spójrz, więc na swój zegarek. Nie jest to wprawdzie Casio, ale ma za to niesamowite właściwości – umożliwia przenoszenie się w czasie. Wystukaj, więc datę, która widniała na znalezionym wcześniej dokumencie i...



No właśnie, przeskoczyłeś do innej epoki i znalazłeś się w dziwnie wyglądającym mieście. Podejdź do siedzącego w pobliżu żebraka i pogadaj z nim. Opowiada wiele ciekawych rzeczy. Potem używając karty magnetycznej przejdź przez drzwi po prawej stronie ekranu.



W pokoju tym istotny jest telefon z sekretarką. Odsłuchaj nagrania i zapamiętaj datę, która pada w trakcie rozmowy. Czyżby znów należało użyć tego niesamowitego zegarka. Jasne!

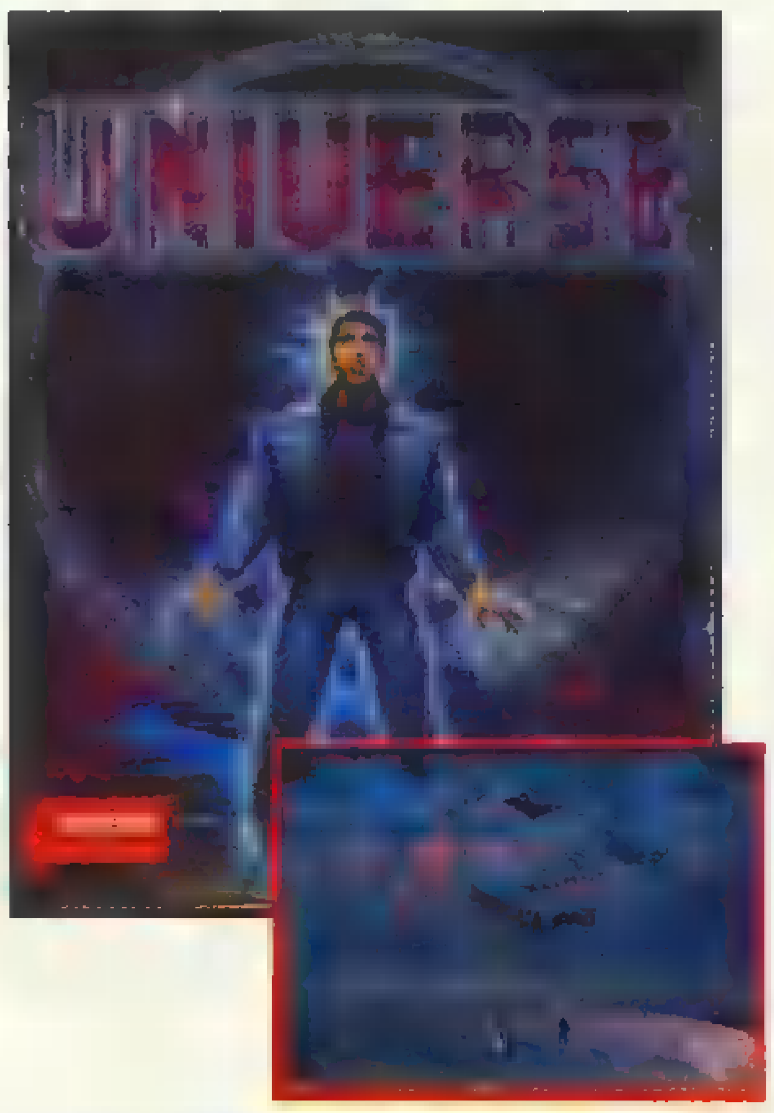
I ponownie skok w czasoprzestrzeni. Gdzie jestem? Co? Swastyki, gestapowcy! Nie do wiary, a jednak to prawda. Wartownika należy przekonać, że musisz wejść do twierdzy, a tam...

Chyba wystarczy już tego ględzenia, nie chcę Wam psuć zabawy i dalej musisz już sam główkować.



MIRAGE

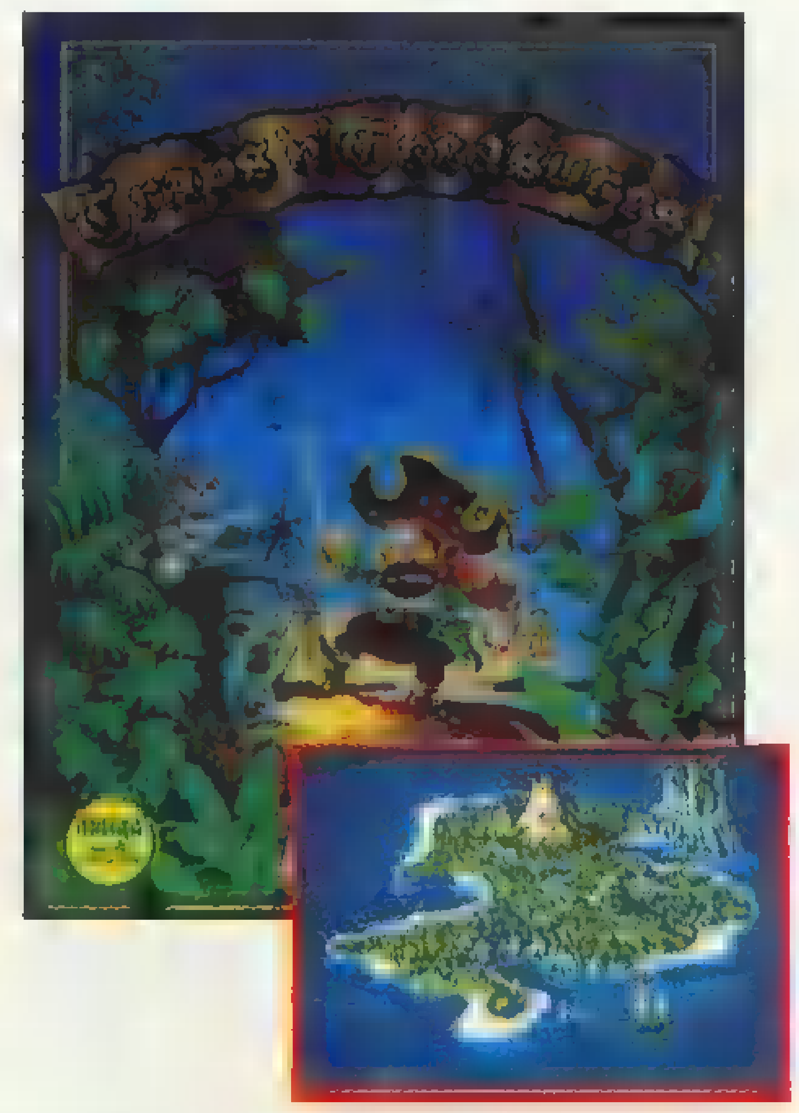
MIRAGE SOFTWARE jest jedynym i wyłącznym dystrybutorem poniższych programów w Polsce. Ich sprzedaż w każdej innej formie lub pochodzących z innego źródła jest nielegalna i niezgodna z prawem!



Amiga · CD32
Znakomita gra przygodowa z fenomenalną grafiką. Atmosfera tajemniczego, mrocznego świata fantazy.



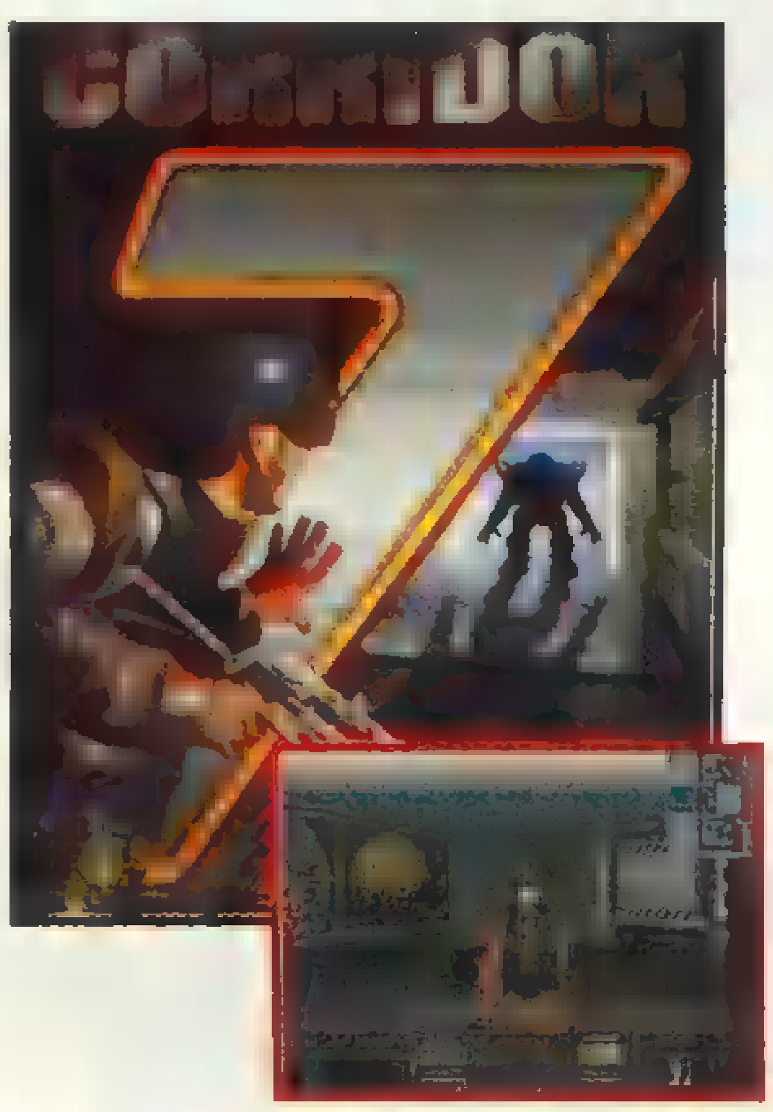
A1200 · CD32
Wieloetapowa, bajecznie kolorowa i superszybka strzelanina. Kilka alternatywnych światów z czychającymi przygodami.



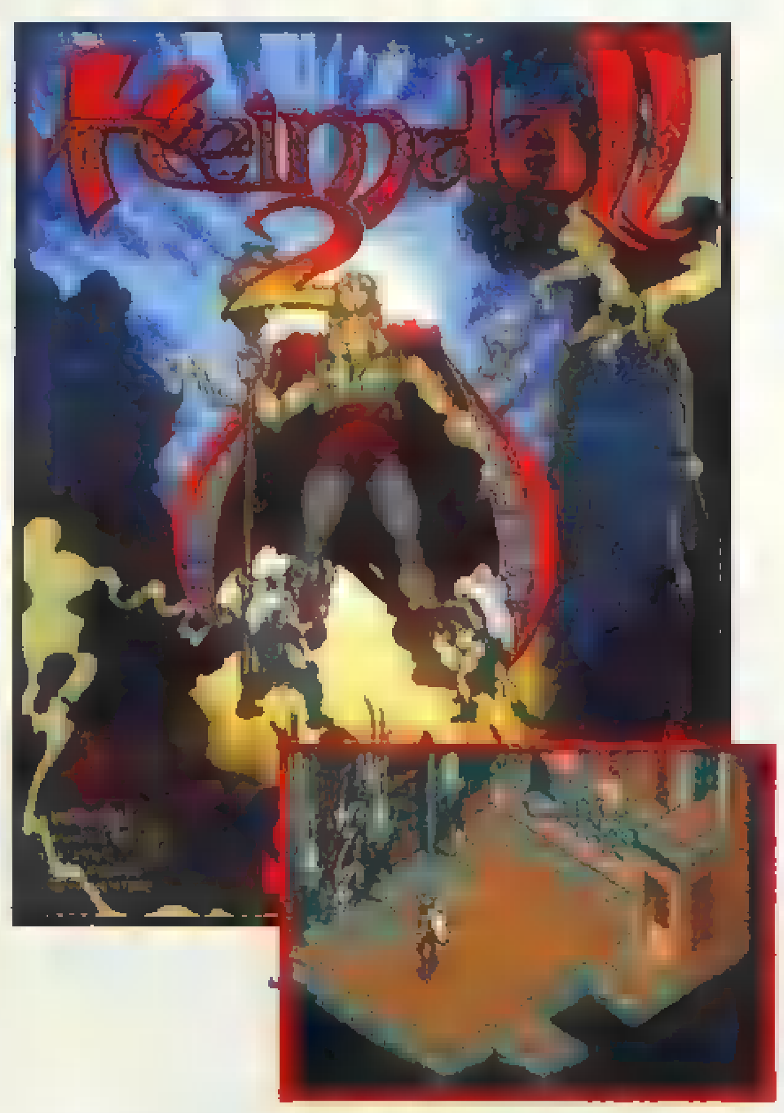
Amiga
Wylądowałeś na wyspie diabła. Musisz uwolnić swoich przyjaciół. Bajeczna grafika, wielu przeciwników, elementy zręcznościowe.



IBM PC · CD ROM
Symulator jakiego jeszcze nie było. Programy komputerowe wkraczają w XXI wiek. Znajdziesz tu wszystko, czego szukasz w symulatorach.



IBM PC
"DOOM" to wzór dla takich gier. Ale w Corridorze znajdziesz wielu różnych przeciwników, szybką akcję i moc wrażeń.



IBM PC · CD ROM · Amiga A1200 CD32
Prawdziwy hit wśród gier przygodowych. Znakomita grafika, atmosfera świata fantazy. Wspaniała zabawa dla każdego.



Amiga · A1200 · IBM PC · CD ROM
Mały Piłkarzyk wędruje po świecie w poszukiwaniu kawałków PucharuŚwiata. Rewelacyjne grafika, animacja, wspaniała zabawa z piłką w inny sposób.



ST · Amiga · A1200 · IBM PC · CD ROM
Kilka misji komandosów. Rewelacyjna gra strategiczno-zręcznościowa. Świetna grafika, znakomity sposób sterowania.



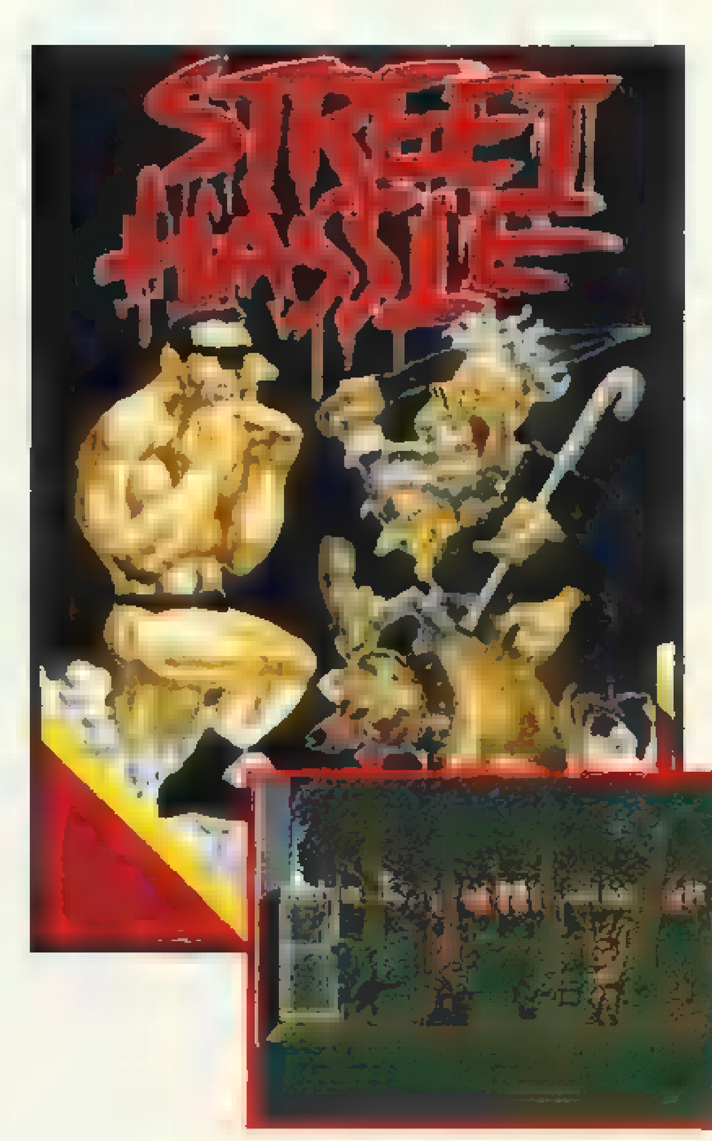
Amiga
Gra labiryntowo–przygodowa, rozbudowany labirynt, wielu przeciwników, zagadki do rozwiązania, super akcja komandosa



Amiga
Układanka jak w telewizyjnym "5–10–15" wyrabia refleks, spostrzegawczość, wyobraźnię, wciągająca i przyjemna zabawa dla całej rodziny



Amiga
Cztery etapy znakomitej zabawy, ładna grafika, wiele zagadek, śmieszny bohater z yo-yo w ręku poszukuje zagubionych kart magicznej księgi

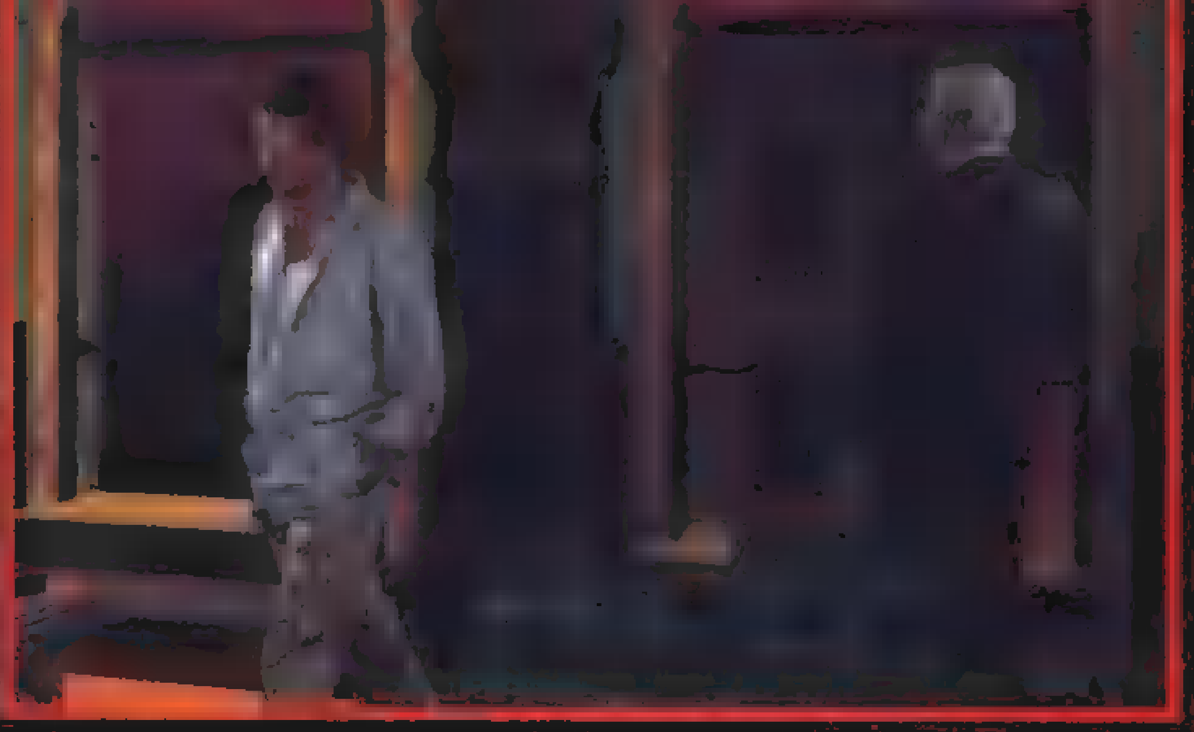


Amiga
Dowcipna grafika, fabuła, szybka akcja, duża gama ciosów, super–nawalanka wzorowana na spectrumowskim hicie

ŚWĄTECZNA AKCJA PROMOCYJNA!

Przyślij kopertę zwrotną, a otrzymasz pełną informację.

MIRAGE SOFTWARE
03–982 WARSZAWA, Gen.Abrahama 4
tel. 671 7777, 671 1551, fax 671 76 22



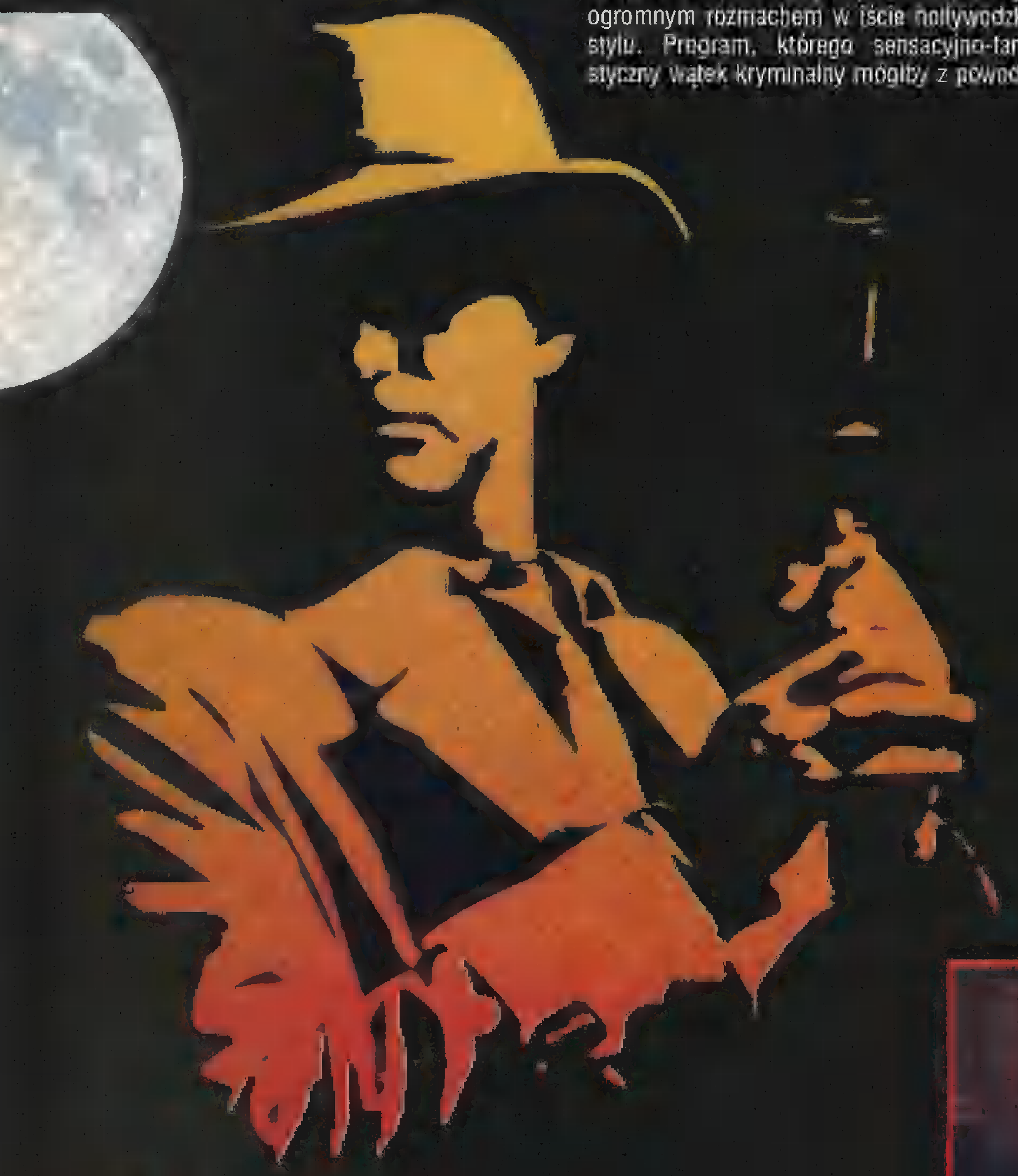


Under a

Kiedy w numerze 18 „CS", w artykule pt. „Kiedy Oskary dla CD-ROM-owych aktorów" pisałem o możliwościach, jakie otwierają się przed twórcami gier komputerowych dzięki rozwojowi techniki CD, to szczerze mówiąc nie wierzyłem, że przedstawiona w nim przyszłość spełni się tak szybko. Tym bardziej, że przez ten czas wielokrotnie wraz z kolegami narzekaliśmy sobie na łamach „CS" czy „GK", że niestety potencjał jaki niesie ze sobą technika CD to jedno, a chęć jej wykorzystania przez producentów to drugie. Zawód, jaki spotykał mnie przy „odpalaniu" kolejnych gier tylko na CD (szczególnie po wcześniejszym obejrzeniu ich reklamówek), w niewielkim stopniu mógł być rekompensowany przez nieliczne, naprawdę wartościowe programy.

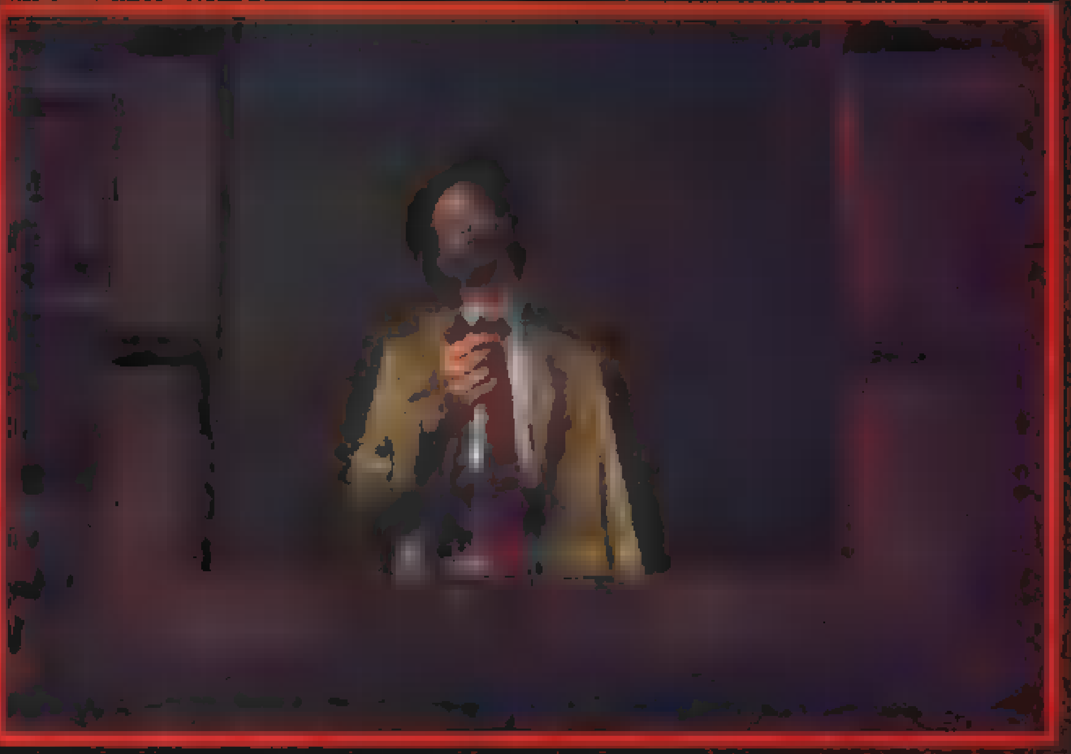
A jednak... Podobno chcieć znaczy móc i – jak dowiedli tego programiści z Access Software – kierując się tą dewizą i mając do tego odpowiednie środki można stworzyć prawdziwe arcydzieło.

Ich od dawna zapowiadane dziecko, „Under A Killing Moon", to moim zdaniem gra marzeń. Program perfekcyjny praktycznie pod każdym względem, przemyślany i dopracowany w najdrobniejszych szczegółach, oparty na najlepszych wzorcach i w pełni wykorzystujący istniejące możliwości. Tak właśnie wyobrażałem sobie zawsze dobrą grę przygodową na CD: żywe postacie odgrywające w sposób profesjonalny swoje role, „włożone" w najwyższej jakości komputerową grafikę, a nie tylko digitalizowane zdjęcia czy wcześniej nagrane scenki.



Oprócz tego sporo filmowych przerywników, świetny dźwięk oraz muzyka, dużo mówionego tekstu, jednak z możliwością jego równoczesnego wyświetlania na ekranie. Mamy więc do czynienia z rasową grą, ze wszystkimi standardowymi dla tego rodzaju programów opcjami, wielowątkowością scenariusza, rozbudowaną fabułą i różnorodnością rozwiązań. Po prostu autentyczny, w pełnym tego słowa znaczeniu, film interaktywny!

W przypadku „Under A Killing Moon" to w dodatku „film" nie byle jaki – zrobiony z ogromnym rozmachem w iście hollywoodzkim stylu. Program, którego sensacyjno-fantastyczny wątek kryminalny mógłby z powodzeniem stanowić fabułę kinowego przeboju lub książkowego bestsellera. Świat marzeń w zasięgu ręki!

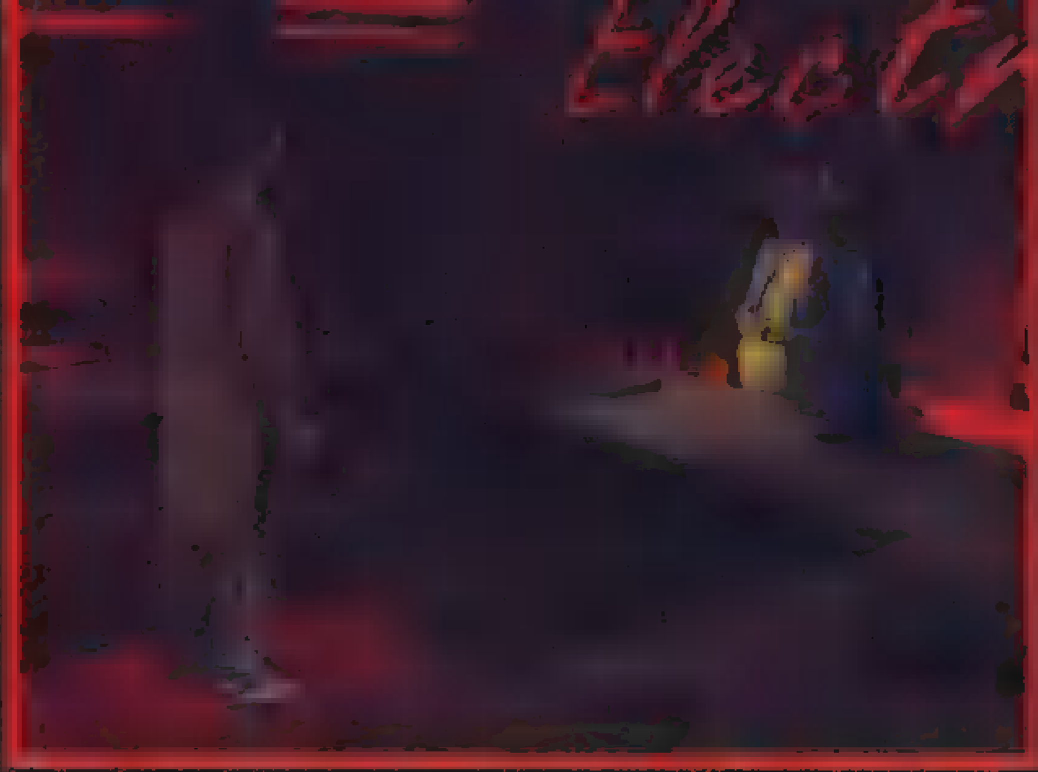


Nie da się ukryć, że sama idea gry nie jest najnowsza. Programy detektywistyczne w rodzaju „Sherlocka Holmesa", „Cruise For A Corpse" czy „Alone In The Dark" zdążyły już wytyczyć kierunek, który z powodzeniem rozwinęli programiści z Access. Jednak bohater „Under A Killing Moon" jest całkowicie odmienny od swoich poprzedników. Nie chodzi tu tylko o jego komputerowy wizerunek, ale również o styl i charakter, o trudną do opisania autentyczność.

Prywatny detektyw Tex Murphy (znany również z „Mean Streets" i „Martian Memorandum"), w którego postać wciela się gracz, jest zniszczonym, złamanym życiem facetem w średnim wieku, nie stroniącym od kieliszka, kiepskich papierosów, podłego żarcia i... kłopotów. Szczególnie po rozstaniu z niezbyt wierną, choć niewątpliwie atrakcyjną żoną Sylwią popada w jeszcze większą nostalgię i zwątpienie. Niemniej Tex to sympatyczny gość, czuły na nieszczęście innych, o osobowości będącej połączeniem postaci Sama Spade („Sokół Maltański"), Ricka Blaine („Casablanca") i inspektora Clouseau („Różowa Pantera").

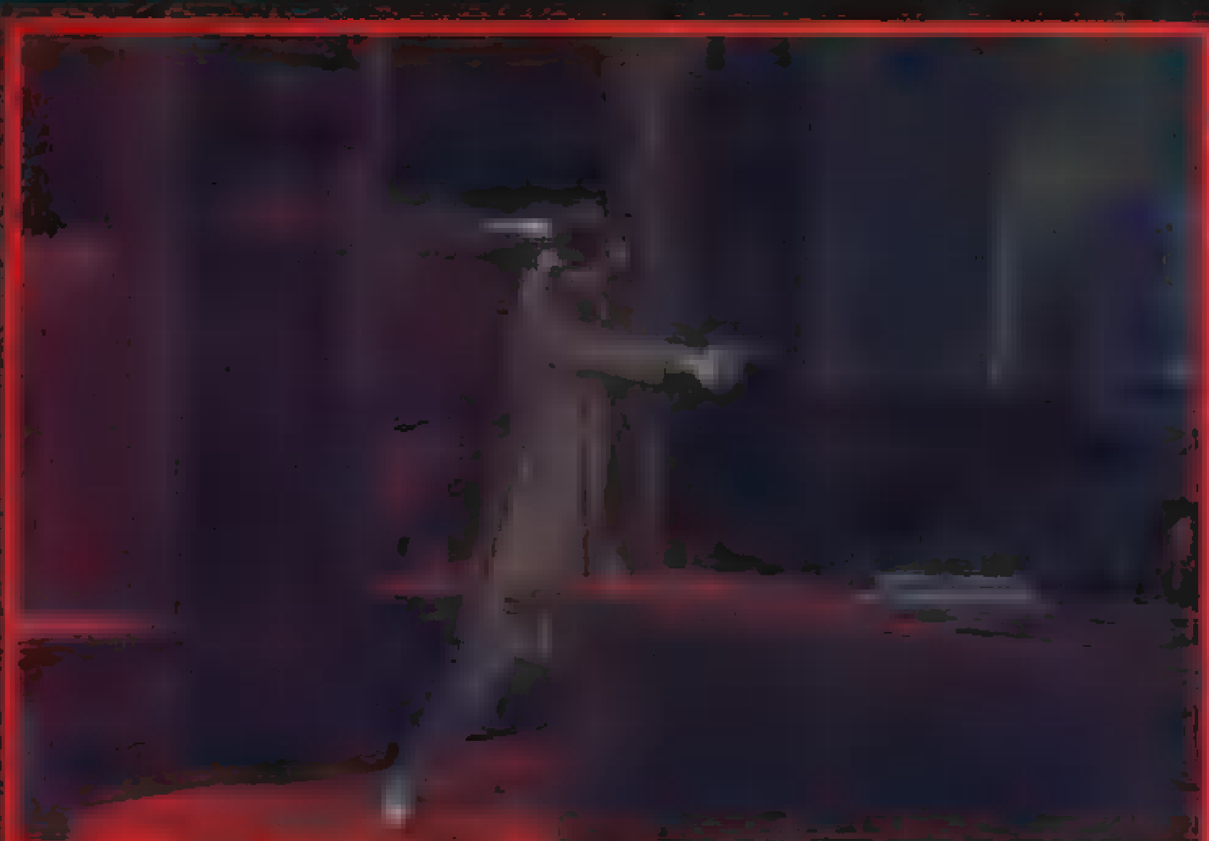
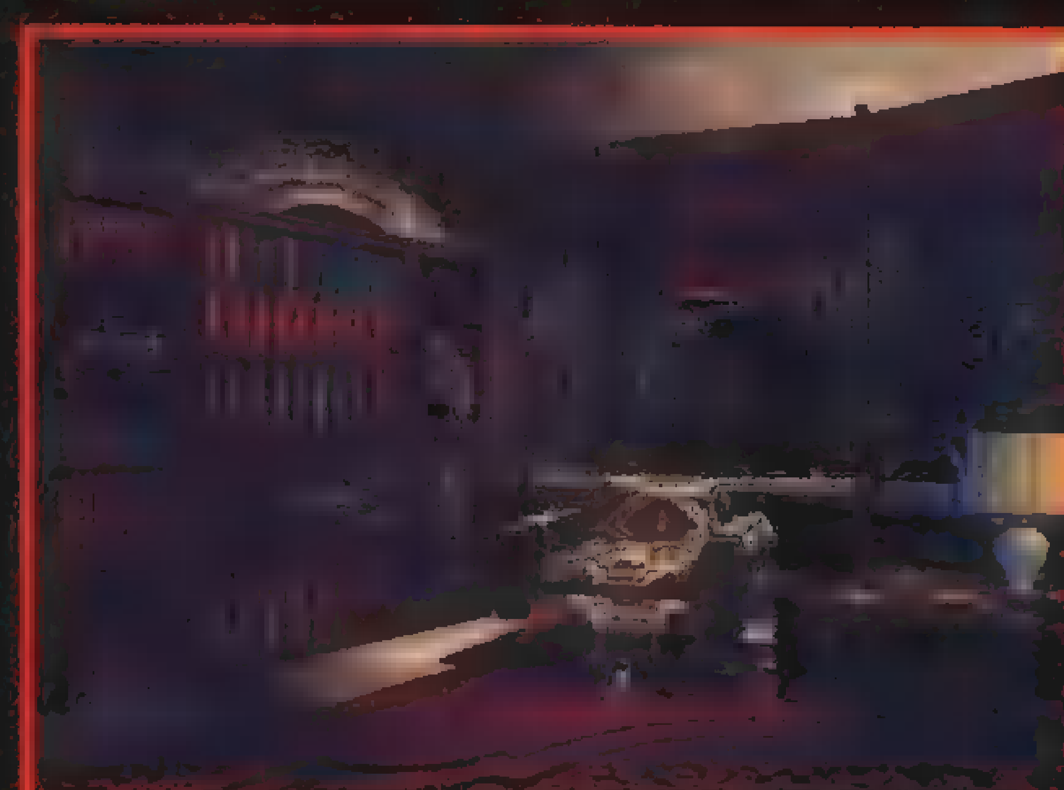
Jest rok 2042. San Francisco po kolejnej wojnie atomowej podzielone zostaje na dwie strefy: biedną, zrujnowaną część zamieszkałą przez Mutantów (czyli ludzi zdeformowanych





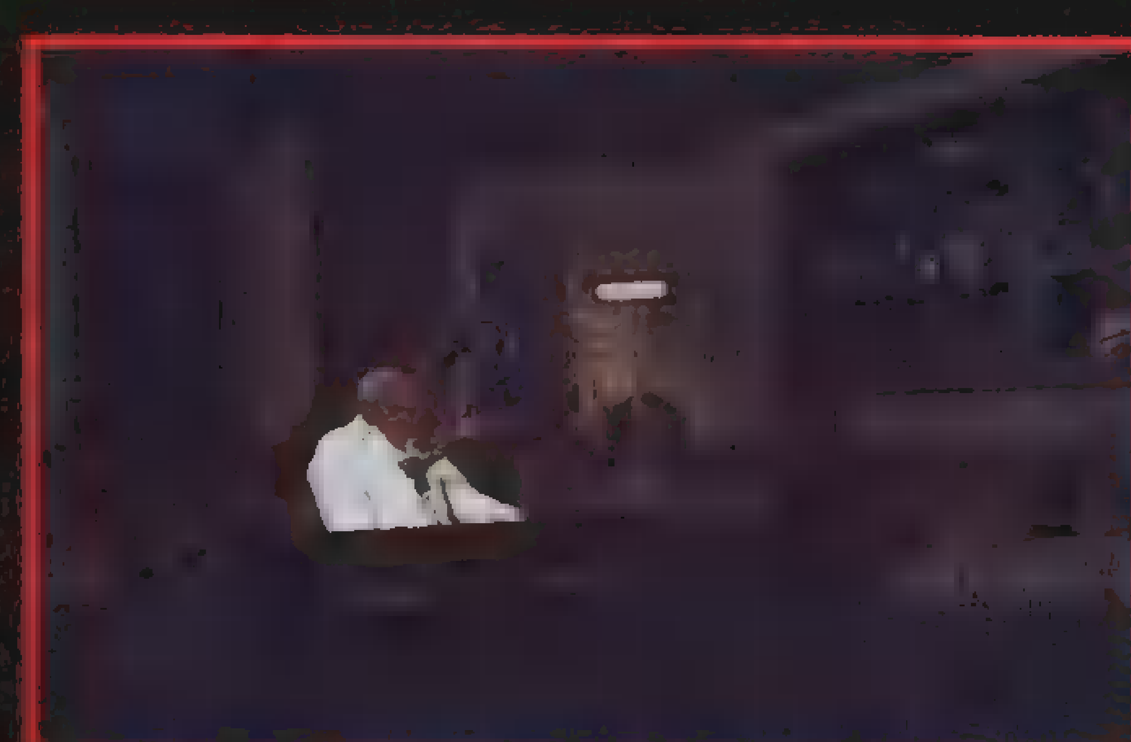


Killing Moon


genetycznie przez wciąż aktywne promieniowanie) oraz bogatą, tętniącą życiem dzielnicę ludzi normalnych – o organizmach odpornych na wpływ środowiska. Murphy, choć zaliczał się do tej drugiej grupy, postanawia pozostać w swoim biurze na drugim piętrze Hotelu Ritz na Chandler Avenue – w gronie dotkniętych genetyczną skazą przyjaciół. Pewnego dnia, po serii głośnych napadów na należące do Mutantów lombardy, Tex dowiaduje się od właściciela knajpy „Brew & Stew" – Louisa LaMintza, że podobne nieszczęście dotknęło także mieszkającego na tej samej ulicy Rocka Garnera. Ponieważ miejscowa policja, w osobie komisarza Mac Maldona, nie bardzo kwapi się do pomocy poszkodowanym „odmieńcom", zaś on potrzebuje pieniędzy – więc Murphy postanawia przyjąć od Garnera zadanie odszukania przestępcy. Rozmawiając z ludźmi i odkrywając kolejne ślady nie tylko udaje mu się w budynku magazynu „SnowWhite" odnaleźć włamywacza Micka Fleuma (notabene także mordercę miejscowego kuglarza Rusty'ego), ale również po raz pierwszy usłyszeć o organizacji Krucjata na Rzecz Genetycznej Czystości oraz poznać kilku nowych znajomych. Sprawa ta umożliwia mu także realizację kilku niezbędnych dla rozwoju interesu zakupów (fax) oraz przynosi rozgłos, który procentuje już następnego ranka. Niejaka Hrabina Renier wynajmuje go za 30 tysięcy dolarów do odszukania i dostarczenia jej w ciągu sześciu dni zaginionej, bezcennej pamiątki rodzinnej – statuetki ptaka.

Dzięki nowym znajomościom oraz, często niebezpiecznym kontaktom z bosami podziemnego świata, Tex trafia wreszcie do, chronionego przez najnowocześniejszy system alarmowy, bungalowu multimilionerki Eddie Ching, skąd po pokonaniu wszystkich zabezpieczeń, otworzeniu zakodowanego sejfu i odszukaniu tajnego pomieszczenia udaje mu się wynieść własność wyniosłej i dumnej Hrabiny. Niestety na parkingu przed domem zostaje napadnięty, dotkliwie pobity i ograbiony z równowartości 30 tysięcy dolarów, które miał następnego ranka zainkasować za statuetkę. Z wszystkich świadków zajścia, jedynie właścicielka pizzerii Francesca Lucido gotowa jest pomóc Texowi w odszukaniu napastnika, ale ten musi wcześniej wyświadczyć jej przysługę – dostarczyć dowodów niewierności męża, okrutnego pijaka i kobieciarza, które pozwolą Francesce na rozwód i przejęcie części majątku. Ślady i tajni informatorzy prowadzą do hotelu „Golden Gate", w którym po oszukaniu podstępem „na strażaka Sama" zdziecinniałego właściciela Ardo Newpopa i przeszukaniu pokojów, udaje się Murphy'emu zdobyć film świadczący o perwersyjnych skłonnościach Sala Lucido. Wywołane zdjęcia wystarczą Francesce do ujawnienia informacji na temat tajemniczego napastnika i wskazaniu kloszarda Puga jako tego, który powinien wiedzieć więcej. W ten sposób Murphy trafia do swego dawnego partnera – Pułkownika Dobbsa, z którym przed laty poróżnił go stosunek do nieetycznych metod prowadzenia śledztwa, a którego teraz znajduje w jego pokoju ledwo żywego z nożem w piersi. Na szczęście tym





razem pomoc nie przychodzi za późno, a wyjawione przez Dobbsa informacje rzucają zupełnie nowe światło na znaczenie bezcennej statuetki, Hrabinę, Krucjatę na Rzecz Genetycznej Czystości oraz sylwetkę napastnika na parkingu, najprawdopodobniej niejakiego Chameleona – Indianina posiadającego niezwykłą umiejętność dowolnej zmiany postaci. Jednak dopiero odnalezienie w domu Pułkownika (dzięki pomocy jego przyjaciółki Melahn Todd) kilku zakodowanych informacji oraz wcześniejsze przeszukanie domu pseudo-Hrabiny i niezapowiedziana wizyta rozwścieczonej Eddie Ching w biurze na Chandler Avenue, w pełni uświadamiają Texowi sytuację, w jakiej się zna-







lazł. Śledztwo w sprawie tajemniczych zaginięć, prowadzone przez Pułkownika Dobbsa na zlecenie urzędu CAPRICORN – instytucji specjalizującej się w infiltracji i zwalczaniu organizacji terrorystycznych i ekstermistycznych, doprowadziło go do Biura Badań Genetycznych (GRS) i pozwoliło ustalić, że współpracuje ono ściśle z Krucjatą na Rzecz Genetycznej Czystości, a szczególnie z jej fanatycznym odłamem – Bractwem Czystości. Celem Bractwa jest eliminacja na Ziemi odmienności genetycznej i rasowej, poprzez całkowite zniszczenie na niej życia, a następnie odtworzenie go od nowa. Narzędziem eksterminacji ma być specjalnie opracowany przez GRS wirus, który po dostaniu się do atmosfery zadziała niczym gigantyczny Cyklon B – wdychany wraz z powietrzem zabije natychmiast wszystko co żywe. Z apokalipsy ocaleć mają jedynie sprawdzeni genetycznie członkowie Bractwa, którzy ukryci w specjalnie zaprojektowanej i wyposażonej stacji orbitalnej Moon Child, mają następnie za zadanie (po kilkudziesięcioletnim oczekiwaniu) ponownie zaludnić Ziemię.

Ideologią łączącą kilkuset członków sekty jest Święta Doktryna opisana w roku 300 przez Docetisów. Określa ona warunki spełnienia Wielkiej Przepowiedni o Końcowym Oczyszczeniu, Pyle Śmierci i Nowym Życiu, a jednym z elementów koniecznym do jej spełnienia jest posiadanie przez Bractwo pradawnej statuetki – Ptaka Mocy o niebywałej, magicznej sile. Statuetki wartej dla Texa 30 tysięcy dolarów, zaś dla Bractwa w związku z tym absolutnie bezcennej. Stąd tyle wysiłku włożonego przez przywódców sekty w jej odzyskanie, a zwłaszcza przez występującego pod wieloma postaciami (w tym także Hrabiny) Chameleona. Eddie Ching znała jej prawdziwą wartość i dlatego dobrze zabezpieczyła przed zakusami Bractwa, jednak nie wzięła pod uwagę przebiegłości i naiwności Murphy'ego. To jego niewiedza otworzyła drogę do zagłady całej ludzkości i on sam musiał jej teraz zapobiec. Tym bardziej, że w sprawę zamieszany był jego dawny przyjaciel, wspólnik i nauczyciel. Bowiem CAPRICORN po odkryciu prawdy o Bractwie postanowiła rozbić organizację i zlikwidować bazę Moon Child. W tym celu skonstruowała specjalny wirus komputerowy „Winter Chip", który po dostaniu się do systemu głównego komputera Moon Childa spowodowałby samozniszczenie całej stacji. Niestety tajny agent CAPRICORN Paul Dubois zatrudniony w GRS, który przeniknął do Bractwa, został przez tę organizację rozszyfrowany i zlikwidowany, zaś drugi agent – Eva Shanzee zaginął w tajemniczych okolicznościach. Podobnie zresztą jak kartridż z wirusem. Sam CAPRICORN został wkrótce przez Bractwo zlokalizowany i rozbity, tak więc teraz, po zamachu na Pułkownika, Tex pozostał sam.

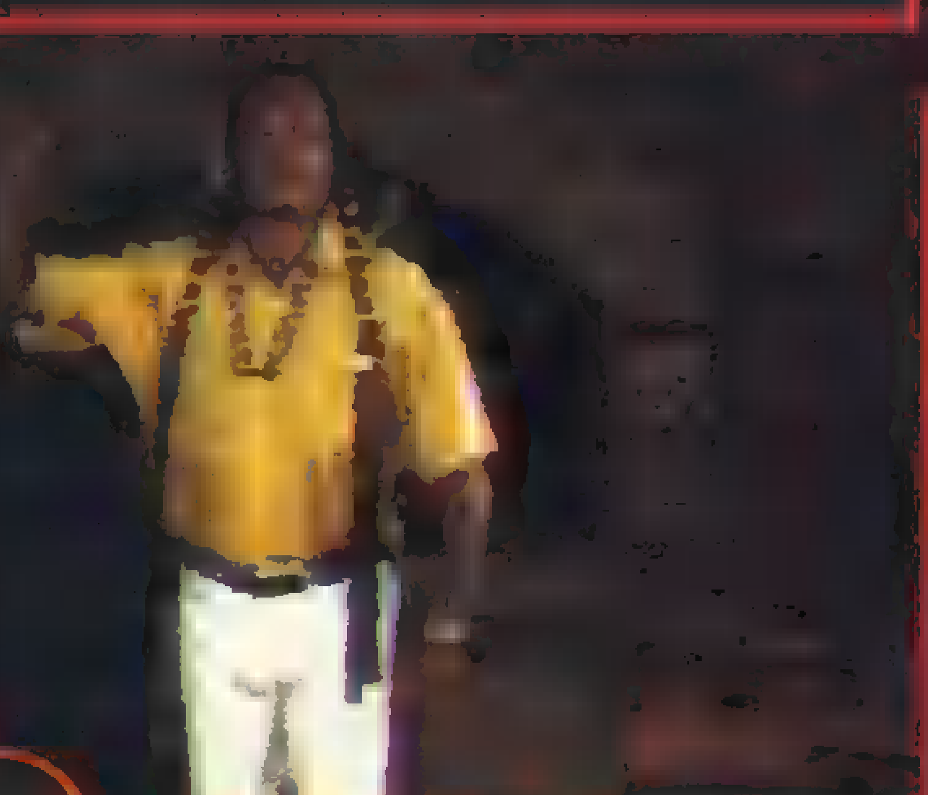
Na szczęście dla niego był jednak jeszcze ktoś, niegdyś ściśle związany z biurem GRS, kto zastraszony przez Bractwo ukrywał się teraz w jednym z moteli na wybrzeżu. Alaynah Moore, siostra dawnej dziewczyny Texa, chętnie wpuszcza go do swego pokoju i przekazuje cenne informacje na temat GRS, co ważniejsze jednak, również kartę identyfikacyjną umożliwiającą wejście na teren tej instytucji. Przeszukanie pomieszczeń GRS, pilnowanych przez elektronicznego strażnika, nie jest zadaniem prostym, ale za to (dzięki informacjom zapisanym w komputerze Paula Dubois w pokoju badawczym) umożliwia Texowi usystematyzowanie i poszerzenie całej posiadanej wiedzy na najistotniejsze tematy. Najważniejsze jednak, że dzięki szczegółowej infiltracji pomieszczeń GRS, w tym sali konferencyjnej, pokoju kierownika projektu Marcusa Tuckera oraz pomieszczeń biurowych, udaje się Murphy'emu odnaleźć „Winter Chip", obejrzeć nagraną na video śmierć Duboisa oraz zlokalizować miejsce pobytu pięknej Evy Shanzee – uprowadzonej jak się okazuje do bazy Moon Child. Pomimo tylu osiągnięć, powrót Texa do domu staje się koszmarem. Przekazana drogą teletransmisji przez Chameleona wiadomość o okrutnej śmierci Puga oraz o porwaniu przez niego jako zakładniczki Alaynah Moor ma zmusić detektywa do zaprzestania dalszych działań. Ale taki człowiek jak Murphy nigdy się nie poddaje. Brawurowa akcja Texa w Bastion of Sanctity pozwala na trwałe pozbycie się Chameleona i uwolnienie z rąk sekty biednej Alaynah. Natomiast spotkanie w orbitalnej tawernie „Broken Skool" z niejakim Ferrelem Pusem oraz śmiertelna z nim gra w kule, otwierają wreszcie Texowi drogę do stacji Moon Child. Pomimo zachęt ze strony Lovella Perivala, będącego przywódcą Bractwa i konstruktorem całej bazy, na przyłączenie się do sekty, Murphyemu udaje się uwolnić z pomieszczeń szkółki leśnej, odnaleźć w pokoju medycznym i odhibernować Evę Shanzee oraz wejść w posiadanie instrukcji użycia „Winter Chipa". Teraz wystarczy już tylko odnaleźć w obserwatorium komputer sieciowy, „zainfekować" go wirusem i podłączyć do końcówki systemu Głównego Komputera bazy. W ciągu kilkudziesięciu sekund wirus, pomimo wysiłków personelu stacji, powoduje dezintegrację systemu, a uciekających w ostatniej chwili rakietą Texa i Evę żegna potworny wybuch. Baza Moon Child przestaje istnieć, wszyscy członkowie Bractwa Czystości giną, zaś mieszkańcom Ziemi udaje się w ten sposób uniknąć zagłady na kilka minut przed wystrzeleniem pocisków z morderczym wirusem do atmosfery...

Po przylocie na Ziemię Tex Murphy nie przyjmuje propozycji ponownej współpracy ze strony Pułkownika Dobbsa, który zresztą szybko zajmuje się zakochaną w nim po uszy, pomimo znacznej różnicy wieku, Evą Shanzee. Tex wraca natomiast do swego biura na maleńkiej Chandler Avenue, gdzie za gotówkę zaczyna udzielać lekcji tańca podstarzałym damom z okolicy...

Być może niektórym całe zadanie wyda się banalnie proste, jednak C., którzy mieli do czynienia z tego typu programami z pewnością domyślają się, ile miejsc i przedmiotów należy po drodze odnaleźć, ile osób odszukać i je przesłuchać, zmusić do pomocy lub wyjawienia prawdy, ile rozwiązać zagadek i ilu uniknąć pułapek, wreszcie ilu pokonać wrogów, aby ostatecznie zniszczyć bazę Moon Child i zakończyć grę.

Program podzielony jest na sześć części symbolizowanych przez kolejnych 6 dni tygodnia (7 dnia bowiem „Tex odpoczywał", a my tylko obserwujemy zakończenie programu), w czasie których należy wykonać konkretną część zadania i przejść do następnego etapu. W grze nie ma żadnego zegara, trudno jest także określić porę dnia, gdyż ze względu na pył miasto przez cały czas spowite jest mrokiem, brak również informacji na temat „zakresu" niezbędnych do wykonania czynności przewidzianych na dany dzień. Dlatego też trzeba dokładnie przeszukiwać każde pomieszczenie, drobiazgowo oglądać wszystkie napotkane miejsca, brać ze sobą i egzaminować wszystko, co tylko nadaje się do zabrania. W miarę odkrywania nowych śladów, na specjalnej mapce pojawiają się lokacje, które powin-



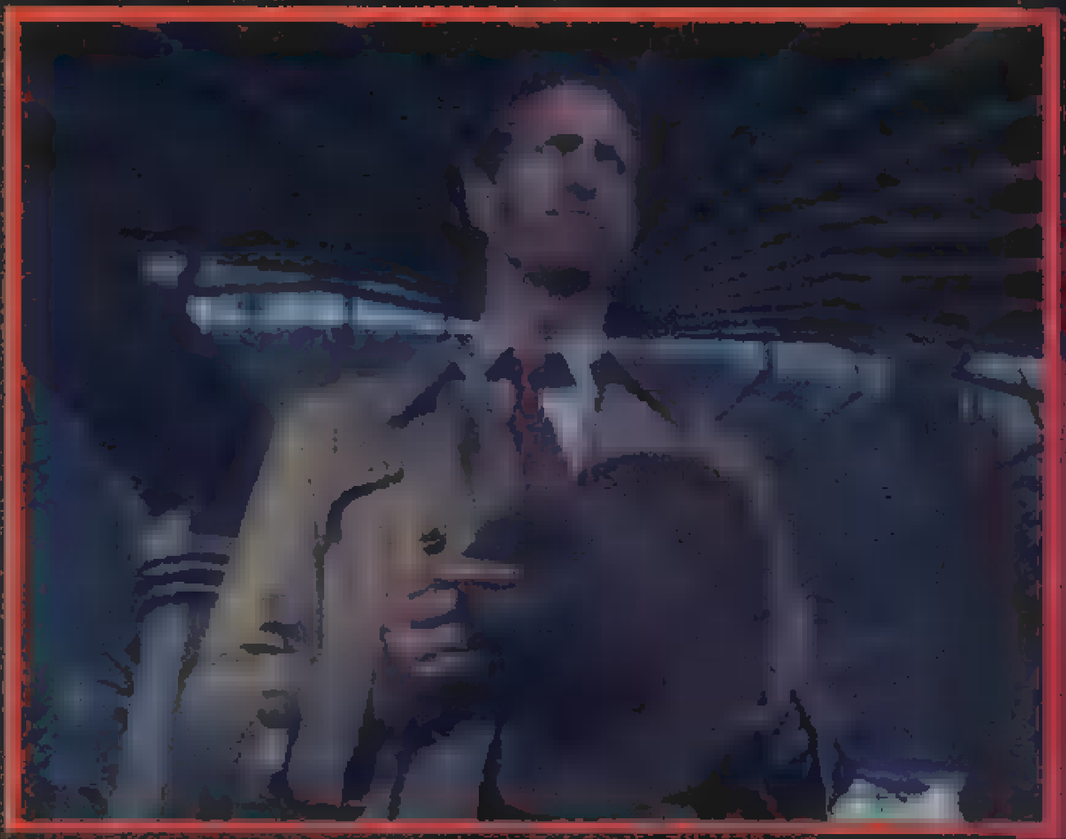




liśmy niezwłocznie odwiedzić. Pozostają potem na niej jako wszystkie istotne obiekty w których wcześniej byliśmy, często z podziałem na pokoje, budynki czy zakamarki. Dzięki temu przy użyciu opcji „TRAVEL" możliwe jest szybkie przemieszczanie się do konkretnych obszarów tej samej lokacji, bez konieczności żmudnego przechodzenia przez kolejne ekrany. Pozostałe opcje typu „Obejrzeć", „Przesunąć", czy „Porozmawiać" mają standardowe dla tego typu programów zastosowanie, z tym, że dodatkowo ich użycie oznaczone zostało specjalnymi ikonami. I tak, oprócz wyświetlanej na temat informacji w dolnej części ekranu, jeśli coś możemy obejrzeć, to pojawi się w miejsce kursora symbol lupy, podnieść – otwartej dłoni, otworzyć lub zamknąć – drzwi, porozmawiać – ust, przesunąć – zaciśniętej ręki. Wahadło symbolizuje przekazywanie informacji o wybranym przedmiocie lub oczekiwanie na działanie programu. Świetnie rozwiązane zostało okno „INVENTORY", które pozwala nie tylko na dokładne obejrzenie lub użycie posiadanych przedmiotów, ale także (w razie potrzeby) na ich wzajemne łączenie („COMBINE"). Z poziomu „INVENTORY" możemy również przeczytać gazetę lub inną informację oraz ułożyć podarte części zapisanej kartki w jedną całość. W trakcie zabawy z tego typu sytuacją mamy do czynienia dwukrotnie. Po raz pierwszy w czasie śledztwa w sprawie zdradzającego żonę Sala Lucido, drugi raz podczas poszukiwań miejsca pobytu Chameleona. Tego rodzaju puzzle są całkiem niezłą łamigłówką i aż dziw bierze, w jak prosty sposób zostały rozwiązane przez autorów.

W ogóle zdumiewa ogromna przystępność i prostota obsługi gry. Odpowiednie opcje pojawiają się tylko w przypadku możliwości ich wykorzystania, nie sposób wykonać czynności nie wynikającej z potrzeby sytuacji, rozmowa zaś polega na wyborze jednego z trzech typów zachowań Texa (np. „grzecznie odmówić", „wyrazić obawę", „rozważyć propozycję", „zablefować", „spróbować przekupstwa", „nastraszyć", „prosić o drinka" itp.). Jeśli przy tej okazji wyniknie możliwość ofiarowania czegoś naszemu rozmówcy, to w oknie wyboru odpowiedzi pojawi się odpowiedni tekst. Kiedy wybrane zachowanie jest niewłaściwe, niczego się nie dowiemy, a nawet może się to skończyć tragicznym zejściem Texa (jak w przypadku pogawędki z Franco Franco lub barmanką w knajpie „Broken Skool"). Ewentualna śmierć Murphy'ego (możemy także zginąć otwierając nieodpowiednie drzwi lub gdy zostaniemy schwytani w biurze GRS), nie cofa nas na szczęście do samego początku zabawy, jednak zeruje licznik z punktami otrzymywanymi za każdą dobrze rozwiązaną zagadkę, odnaleziony przedmiot lub uzyskaną informację. Jest to dosyć ważne ze względu na możliwość skorzystania z opcji „HINT" – bardzo cennych i pomocnych w wielu sytuacjach podpowiedzi, przy tym jednak dość kosztownych.

Uzyskanie ogólnej wiedzy na temat wszystkich potrzebnych w danym momencie działań kosztuje bowiem 1 punkt, zaś ich rozpisanie na szczegółowe czynności kolejne 4 za każdą z nich. Jeśli więc nasz licznik wskazuje 0, to po prostu niczego nowego się nie dowiemy. Na koniec należy jeszcze wspomnieć o możliwości oglądania się naszej postaci do tyłu i na boki, patrzenia przez nią (z możliwością płynnego



przesuwania wzroku) do góry i na dół oraz o tym, że wszystkie ważniejsze funkcje mogą być wybierane również z klawiatury.

Ogromnym atutem „Under A Killing Moon" są grafika i dźwięk. Tak dobrej trójwymiarowej grafiki bitmapowej wysokiej rozdzielczości (pomimo uruchamiania gry z poziomu DOS-u), z ogromną ilością szczegółów, idealną perspektywą i pełną paletą kolorów jeszcze nie widziałem. Stanowiące dotychczas wzór w tym zakresie „The 7th Guest" i „Myst" straciły palmę pierwszeństwa w sposób nie podlegający dyskusji. Po raz pierwszy również w grafikę komputerową zostały na taką skalę wkomponowane autentyczne postacie ludzkie, a ponieważ każda scena została wcześniej wyreżyserowana, nagrana i wmontowana, to efekt końcowy jest naprawdę zdumiewający. Nie bez znaczenia jest również bardzo sugestywna gra aktorów. Jest to tym bardziej godne podkreślenia, że na około 40 postaci występujących w grze większość z nich kreują nieprofesjonaliści – statyści bądź pracownicy firmy Access, z dyrektorem spółki i jednocześnie współautorem programu Chrisem Jonesem na czele. Gra on rolę głównego bohatera „Under A Killing Moon" – prywatnego detektywa Texa Murphy'ego. Aby jednak nadać grze odpowiednią rangę zatrudniono także kilku profesjonalistów: Russell Means (znany z filmów „The Last of the Mohicans" czy „Natural Born Killers") gra postać paskudnego Chameleona, Brian Keith („Parent Trap", „Hardcastle & McCormick", „Young Guns") występuje w roli Pułkownika Dobbsa, zaś Margot Kidder („Superman I & II") kreuje epizodyczną co prawda, jednak ważną dla rozwoju akcji postać barmanki z „Broken Skool". Natomiast oddzielające kolejne dni fragmenty z powieści Edgara Allana Poego czyta nie kto inny, jak znany ze „Star Wars" James Earl Jones.

Towarzysząca graczowi przez cały czas doskonała muzyka jest bardzo zróżnicowana, inna dla każdej lokacji, odpowiednia do sytuacji i fabuły programu. Podobnie jak efekty dźwiękowe charakterystyczne dla danego przedmiotu (np. brzęk szkła, skrzypienie drzwi, plusk wody, świst wiatru i wiele innych). Także synteza mowy jest naprawdę na wysokim poziomie, o wyraźnym i czystym brzmieniu, co w połączeniu z możliwością jednoczesnego wyświetlania mówionego tekstu ułatwia grę





osobom gorzej znającym język angielski. No i wreszcie ta animacja... Przy sprzęcie odpowiedniej klasy płynność ruchów czy przesuwanie się obrazu jest niemal idealne. Palce lizać!

„Under A Killing Moon" to gra odznaczająca się swoistą, niepowtarzalną atmosferą, stylem charakterystycznym dla powieści sensacyjnych Ludluma czy Folleta, w których w akcję zasadniczą wplatywane są początkowo trudne do powiązania wątki uboczne, dalekie obrazy, nieznane lub zasłonięte postacie. Dopiero w trakcie rozwoju wydarzeń wszystko nabiera znaczenia, zaczyna układać się w logiczną całość. Co jednak przy tym najistotniejsze, gra pozbawiona jest znanych z większości przygodówek, absurdalnych czy trudnych do wytłumaczenia rozwiązań. Dzięki temu nie ma on nic wspólnego z programami, takimi jak „Mad Dog", „Critical Path", „Man Enough" czy nawet „Rebel Assault", w których właściwej gry niewiele, a ta która jest, wystarcza maksymalnie na kilka godzin.

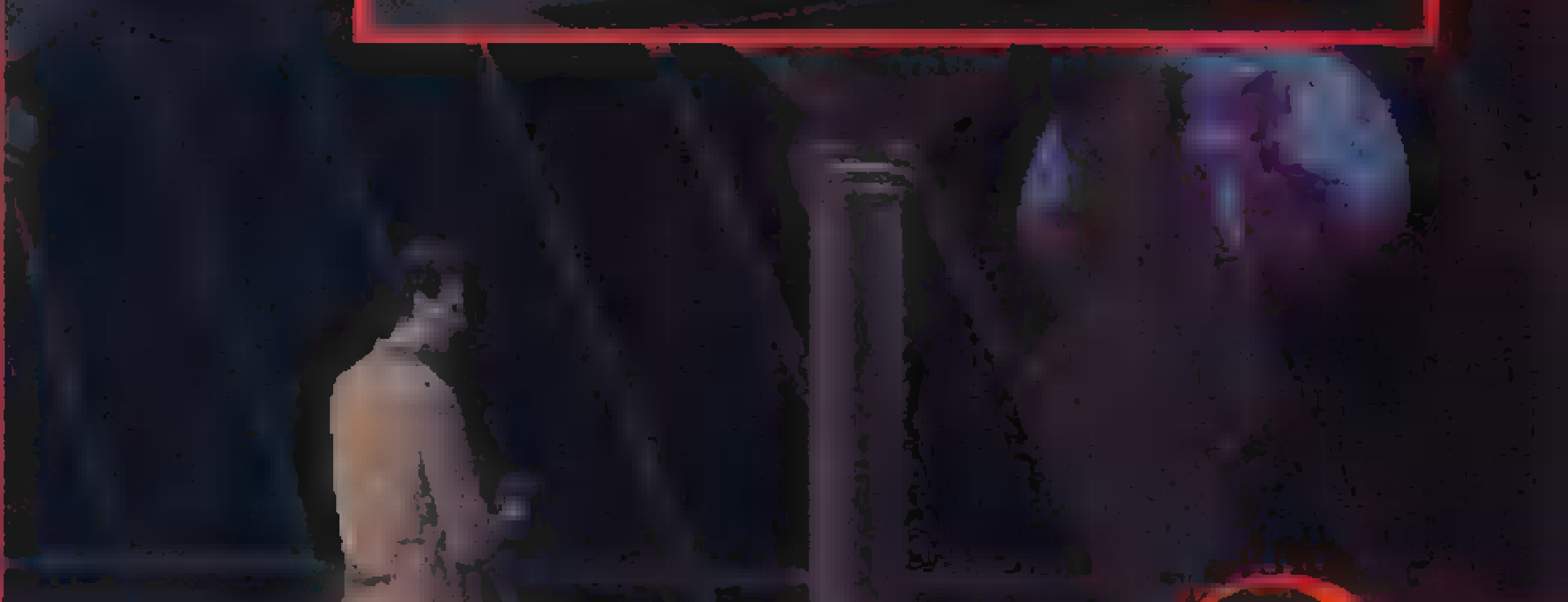
Oczywiście nic nie jest doskonałe, choć w przypadku „Under A Killing Moon" długo trzeba szukać jakiś wad. Najtrudniejsze do zaakceptowania będą jednak dla większości graczy wymagania sprzętowe. Mam tu na myśli zestawienie, przy którym program zaczyna być wart wyłożonych na niego pieniędzy: CD-ROM 300 KB/s, płyta 486/50 MHz z kartą graficzną SVGA VESA Local Bus, 16 MB RAM, 16-bitowa karta dźwiękowa stereo. Prawdziwa przyjemność, jak widać, sporo kosztuje.

■ Darko

Sprzedaż: MASTER s.c.







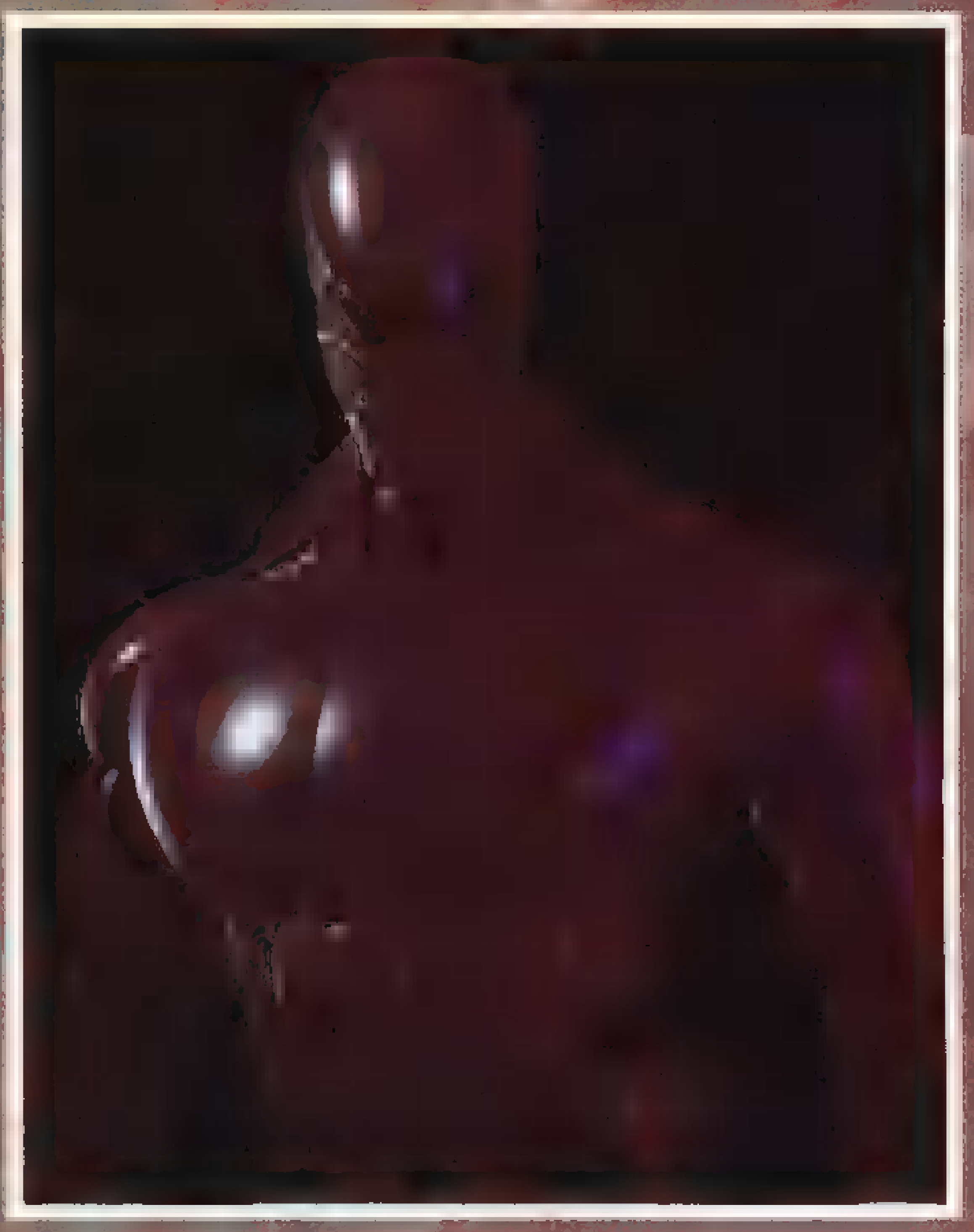
DIGITAL MULT

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL/FAX 27-87-73, TEL 090 22-38-41



CYBERWAR

KOMPUTER	CENA	A	B	C
PC CD-ROM	1352	1532	1622	1803



RISE OF THE ROBOTS

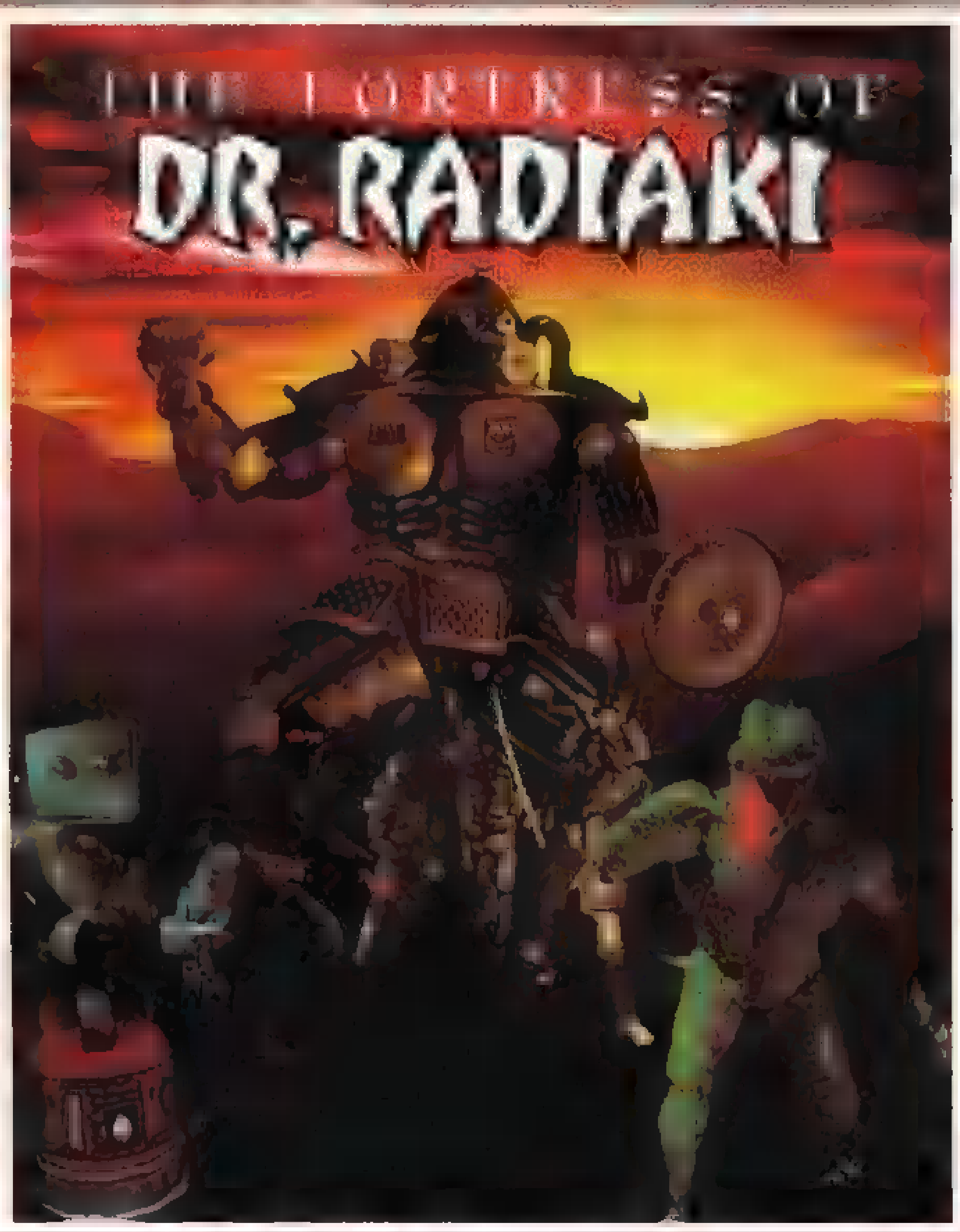
KOMPUTER	CENA	A	B	C
PC CD-ROM	1229	1395	1475	1639
AMIGA CD-32	983	1114	1180	1310

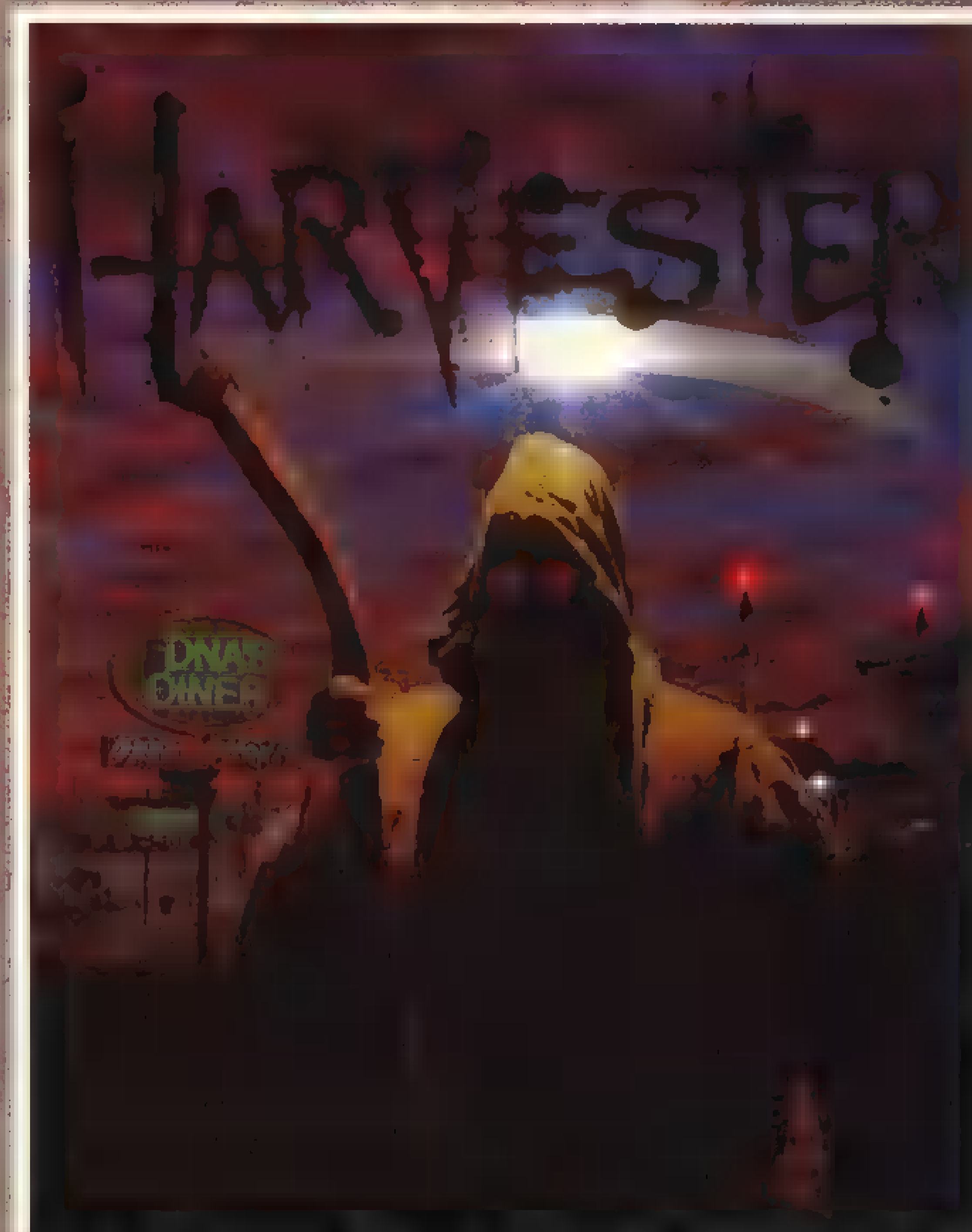
[illegible]		CENA	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11TH HOUR	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
5 FOOT TEN PACK VOL 2	BOX	246	279	295	328
7 GUEST	OEM	492	557	590	656
A10 TANK KILLER	BOX	799	906	959	1,066
ACES OF THE DEEP	BOX	947	1,073	1,136	1,262
ACROSS THE RHINE	BOX	947	1,073	1,136	1,262
AEGIS:GUARDIAN OF THE FLEET	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
AIR COMBAT:US NAVY FIGHTERS	BOX	799	906	959	1,066
ALONE [illegible] THE DARK 2	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
ALONE IN THE DARK 3	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
ALONE [illegible] JACK IN THE DARK	BOX	578	655	693	770
AMERICAN CIVIL WAR	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
ARMOURED FIST	BOX	1,143	1,296	1,372	1,525
BATTLE BUGS	BOX	779	883	934	1,038
BIOFORGE	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
BLOODNET	BOX	947	1,073	1,136	1,262
BUG ADVENTURE	BOX	947	1,073	1,136	1,262
B WING MISSION DISC	BOX	492	557	590	656
CAMPAIGN	BOX	799	906	959	1,066
CASTLE II	OEM	713	808	856	951
CENTRAL INTELLIGENCE	BOX	799	906	959	1,066
CHESSMASTER 4000 TURBO	BOX	824	934	989	1,098
CITY 2000	BOX	524	594	629	698
COLONIZATION	BOX	1,143	1,296	1,372	1,525
COMANCHE MAX.OVERKILL	BOX	947	1,073	1,136	1,262
COMPANION OF XANTH	OEM	720	817	865	961
CREATURE SHOCK	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
CRIM PATROL	BOX	1,360	1,541	1,632	1,813
CRITICAL PATH	OEM	661	750	794	882
CRUISE FOR A CORPSE	BOX	307	348	369	410
CYBERIA	BOX	947	1,073	1,136	1,262
CYBERRACE	OEM	467	530	561	623
CYCLEMANIA	BOX	898	1,017	1,077	1,197
CYCLONES	BOX	799	906	959	1,066
DARK LEGIONS	BOX	762	864	915	1,016
DARKSEED	OEM	492	557	590	656
DARK SEED 2	BOX	947	1,073	1,136	1,262
DAWN PATROL	OEM	898	1,017	1,077	1,197
DAWN PATROL	BOX	1,033	1,170	1,239	1,377

[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
DOOM 2	BOX	1,475	1,672	1,770	1,967
DRAGON LORE	BOX	1,230	1,393	1,475	1,639
DREAM WEB	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
DUNGEON MASTER II	BOX	799	906	959	1,066
ECSTATICA	BOX	984	1,115	1,180	1,311
F117	OEM	524	594	629	698
F14 FLEET DEFENDER	BOX	1,143	1,296	1,372	1,525
F15	OEM	566	641	679	754
FALCON GOLD	OEM	893	1,012	1,071	1,190
FIGHTER WING	BOX	1,020	1,157	1,225	1,361
FLYING CIRCUS	BOX	799	906	959	1,066
FORMULA 1 GP	OEM	492	557	590	656
GABIRIEL KNIGHT	OEM	661	750	794	882
GHOSTS	BOX	984	1,115	1,180	1,311
GOOBLINS III	BOX	720	817	865	961
GREAT NAVAL BATTLES 2	BOX	787	892	944	1,049
GUNSHIP 2000	OEM	418	474	502	557
HARPOON [illegible]	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
HELL	BOX	787	892	944	1,049
HELL CAB	OEM	824	934	[illegible]	1,098
HELL CAB	BOX	984	1,115	1,180	1,311
HORDE	BOX	984	1,115	1,180	1,311
HUNTERS OF RALK	BOX	947	1,073	1,136	1,262
INCA II	OEM	738	836	885	984
INFERNO	BOX	1,352	1,533	1,623	1,803
INHERIT THE EARTH	BOX	984	1,115	1,180	1,311
JURNEY MAN PROJECT	OEM	647	733	776	862
KICK OFF III	BOX	647	733	776	862
KINGPIN	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
KODAK PHOTO	BOX	443	502	531	590
LABIRYNTH OF TIME	BOX	799	906	959	1,066
LAWNMOWERMAN	OEM	529	599	634	705
LEISURE SUITE LARRY VI	OEM	661	750	794	882
LEISURE SUITE LARRY VI	BOX	799	906	959	1,066
LORD OF THE RINGS	BOX	947	1,073	1,136	1,262
LORDS OF THE REALM	BOX	947	1,073	1,136	1,262
LUNICUS	OEM	787	892	944	1,049
MAD DOG I	OEM	524	594	629	698
MAD DOG II	OEM	590	669	708	787

IMEDIA GROUP

SPECJALNA OFERTA DLA HURTOWNI I SKLEPÓW





DR. RADIAKI

KOMPUTER	CENA	A	B	C
PC CD-ROM	985	1116	1182	1313
AMIGA CD-32	860	974	1032	1146

HARVESTER

KOMPUTER	CENA	A	B	C
PC CD-ROM	TBA	TBA	TBA	TBA

TYTUŁ PC CD		CENA	A	B	C
MARIO IS MISSING DELUXE	BOX	947	1,073	1,136	1,262
MEGARACE	OEM	590	[illegible]	708	787
MICROCOSM	OEM	516	585	620	689
MICROSOFT ENCARTA 1995	BOX	2,053	2,327	2,464	2,738
MICROSOFT GOLF	BOX	947	1,073	1,136	1,262
MYST	OEM	701	794	841	934
NEW WORLD LEMINGS	BOX	947	1,073	1,136	1,262
OUTPOST	OEM	738	836	885	984
OVERLORD	BOX	799	906	959	1,066
PETER AND THE WOLF	BOX	1,070	1,212	1,284	1,426
PIRATES GOLD	BOX	799	906	959	1,066
POLICE QUEST IV	OEM	824	934	989	1,098
PSYCHOTRON	BOX	910	1,031	1,092	1,213
PUTT–PUTT GOES TO THE MOON	BOX	799	906	959	1,066
QUARANTINE	BOX	984	1,115	1,180	1,311
REDSHIFT	BOX	799	906	959	1,066
RETRIBUTION	BOX	799	906	959	1,066
RETURN TO ZORK	OEM	578	655	693	770
REUNION	OEM	811	920	974	1,082
SAM & MAX	BOX	898	1,017	1,077	1,197
SAM & MAX HIT THE ROAD	BOX	947	1,073	1,136	1,262
SECRET OF MONKEY ISLAND	BOX	947	1,073	1,136	1,262
SENARIO DISK	BOX	492	557	590	656
SETTLERS	BOX	799	906	959	1,066
SHADOWCASTER	OEM	647	733	776	862
SIM CITY 2000	OEM	787	892	944	1,049
SPACE QUEST COLLECTION	BOX	947	1,073	1,136	1,262
STAR TREK	BOX	799	906	959	1,066
STAR TREK–JUDGEMENT RITES	BOX	799	906	959	1,066
STONE KEEP	BOX	984	1,115	1,180	1,311
SUPERHERO	BOX	799	906	959	1,066
TERMINATOR RAMPAGNE	BOX	799	906	959	1,066
TFX	OEM	824	934	989	1,098
THE LION KING	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
THUMBELINA	BOX	799	906	959	1,066
TYCOON TRANSPORT	BOX	799	906	959	1,066
ULTIMATE BODY BLOWS	BOX	824	934	989	1,098
ULTIMA VIII	OEM	824	934	989	1,098
UNDER A KILLING MOON	BOX	1,525	1,728	1,830	2,033

TYTUŁ PC CD		CENA	A	B	C
UNIVERSE	BOX	799	906	959	1,066
VICTORY AT SEA	BOX	TBA	TBA	TBA	TBA
VOYEUR	BOX	947	1,073	1,136	1,262
WHO SHOT JOHNNY ROCK	BOX	738	836	885	984
WILD BLUE YONDER	BOX	1,143	1,296	1,372	1,525
WING COMANDER ARMADA	BOX	1,389	1,575	1,667	1,852
WORLD ATLAS 5.0	OEM	492	557	590	656
WORLD OF XEEN	BOX	984	1,115	1,180	1,311
XANTH	BOX	799	906	959	1,066

TYTUŁ AMIGA 32		CENA	A	B	C
ARCADE POOL	BOX	492	557	590	656
BENEATH THE STEEL SKY	BOX	738	836	885	984
BRUTAL SOCCER	BOX	652	739	782	869
CANNON FODDER	BOX	738	836	885	984
DESERT STRIKE	BOX	824	934	989	1,098
D–GENERATION	BOX	652	739	782	869
EXTRACTORS	BOX	898	1,017	1,077	1,197
FIELDS OF GLORY	BOX	824	934	989	1,098
GENESIA	BOX	775	878	930	1,033
GUNSHIP 2000	BOX	652	739	782	869
IMPOSSIBLE MISSION 2050	BOX	652	739	782	869
JAMES POND 3–OPERATION...	BOX	775	878	930	1,033
K240	BOX	738	836	885	984
KICK OFF III	BOX	738	836	885	984
KID CHAOS	BOX	652	739	782	869
LABIRYNTH	BOX	652	739	782	869
LABIRYNTH OF TIME	BOX	566	641	679	754
LOTUS TURBO TRILOGY	BOX	652	739	782	869
MICROCOSM	BOX	492	557	590	656
NIGEL MANSELL'S WORLD...	BOX	652	739	782	869
NOVASTORM	BOX	898	1,017	1,077	1,197
PINBALL FANTASIES	BOX	775	878	930	1,033
PIRATES GOLD	BOX	652	739	782	869
SECOND SAMURAI	BOX	738	836	885	984
SENSIBLE SOCCER INT ED	BOX	652	739	782	869
SUPERFROG	BOX	406	460	487	541
U.F.O.–ENEMY UNKNOWN	BOX	1,108	1,256	1,330	1,478
ULTIMATE BODY BLOWS	BOX	652	739	782	869
UNIVERSE	BOX	775	878	930	1,033

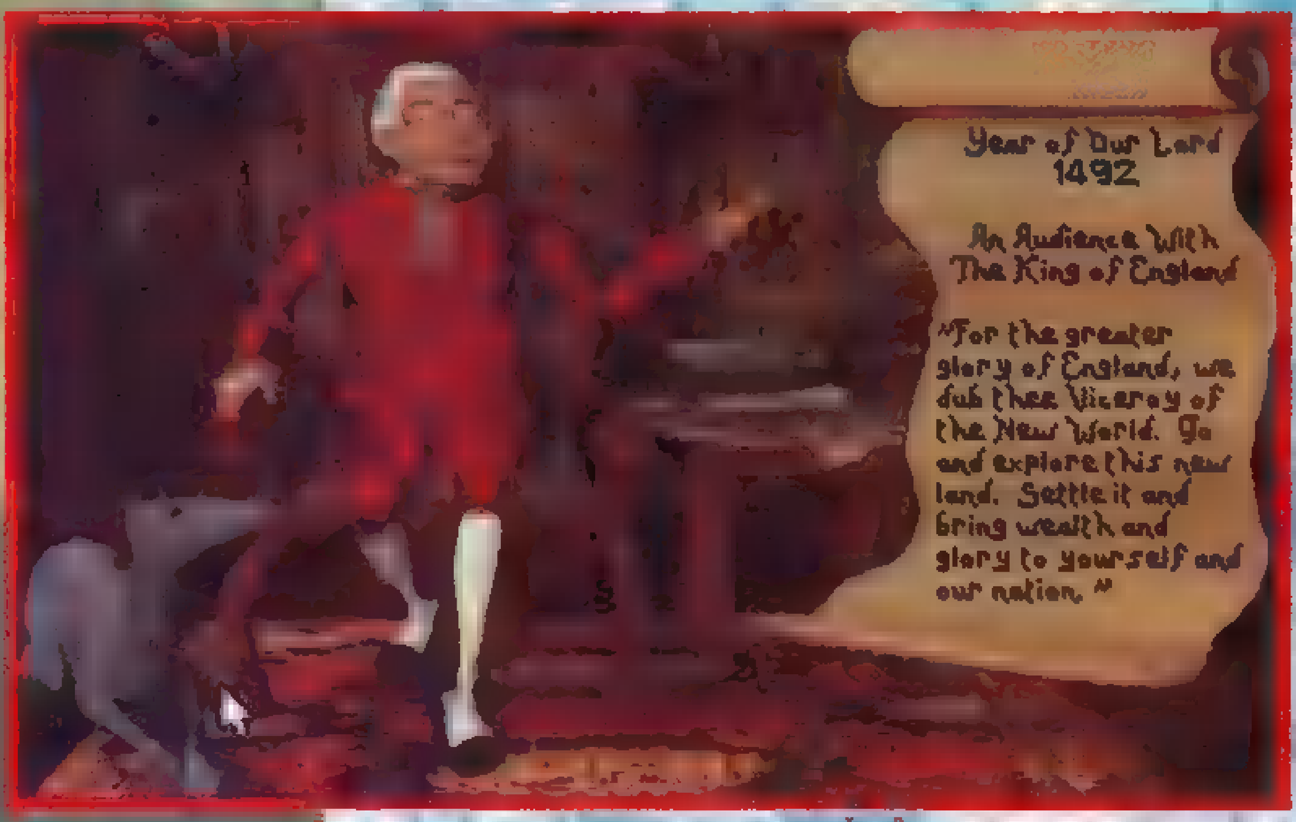
CENA – CENA PRZY ZAKUPIE ZA 30 MLN. A – CENA PRZY ZAKUPIE ZA 15 MLN.
B – CENA PRZY ZAKUPIE ZA 5 MLN. C – ZALECANA CENA DETALICZNA
DO CEN NALEŻY DOLICZYĆ PODATEK VAT.

„Colonization" ma niewyszukaną, choć miłą dla oka grafikę w trybie VGA. Zrezygnowano tu z wyszukanego intro i animacji filmowych. Gra doskonale obywa się bez nich! Decydujący w „Colonization" jest wspaniały pomysł i jego świetna realizacja. Gra zapisana jest w wersji instalacyjnej, zaledwie na trzech skompresowanych 3,5 calowych dyskietkach. Żadnych CD-ROM-ów! Ale dzięki temu gra nie wymaga wyszukanych konfiguracji sprzętowych. Może więc w nią grać bardzo wielu fanów. Wystarczy zwykły AT z dyskiem 20 MB. Posiadaczy kart muzycznych uraduje zaskakująco dobra i bogata oprawa muzyczna.



Pamiętaj, aby na początku gry nie penetrować partii lądu położonych daleko od miejsca pojawienia się karaweli. Idzie o to, aby pierwsze kolonie były położone jak najbliżej jasno niebieskich partii oceanu. Tu statki nikną, udając się w drogę do europejskiego portu. Im krótsza droga do tych wód, tym szybciej znajdziesz się w europejskim porcie. Powracając stamtąd, mniej ruchów zużyjesz, aby zacumować w porcie wybranej kolonii. Pamiętaj, że wszystkie lądy są mniej więcej jednakowo wyposażone w miejsca odpowiadające potrzebom rolnictwa. Niewiele też różnią się między sobą terenami, przydatnymi do zakładania kopalń żelaza i srebra.

Najlepiej lokalizować jest kolonie bezpośrednio na wybrzeżach. Kolonie w głębi lądu mogą być wprawdzie gospodarczo atrakcyjne, lecz wymagają wyprodukowania i obsługiwania dodatkowego, pośredniego ogniwa transportu – to jest wozów (train wagon). Są one podatne na ataki oddziałów Indian oraz wrogich mocarstw, a w najlepszym przypadku wydłużą Ci drogę wykorzystania lub zbytu uzyskanych towarów.



COLON

Pasjonaci wspaniałej „Civilization" mogą odczuć jednak pewien niedosyt. „Kolonizacja" bowiem graficznie niewiele odbiega od swojej poprzedniczki.

Pojawienie się gry „Colonization" właśnie teraz, a więc po dobrych kilku latach od premiery „Cywilizacji", kiedy wymogi graczy zwłaszcza pod względem oprawy graficznej znacznie wzrosły – choćby po rewelacyjnych „Settlersach" – może budzić odczucie niedosytu. Na szczęście sama rozgrywka jest na tyle pasjonująca, że dość szybko zapominamy o tym drobiazgu, jak grafika.

A teraz kilka porad praktycznych. Aby wygrać z komputerem, trzeba poznać i zrozumieć przynajmniej podstawowe rządzące w świecie „Colonization" prawa. Niestety, całkiem proste to nie jest...

Po zainstalowaniu i uruchomieniu gry, ustalamy:

- poziom trudności,
- królestwo, pod którego sztandarem pragniemy występować,
- dowolne imię dla wielkiego odkrywcy, w którego postać wcielamy się.

Pozostaje nam już tylko audiencja i błogosławieństwo Miłościwie Panującego i możemy ruszać w podróż.

Szczęśliwie dopływamy do wybrzeży nieznanego kontynentu i nadajemy mu nazwę, w zależności od państwa, którego interesy reprezentujemy.

Dysponujemy jedną karawelą (Krzysztof Kolumb miał ich trzy). Jej ładunek to oddział bezbronnych kolonistów oraz oddział uzbrojonych w 50 muszkietów żołnierzy. Koloniści są wyposażeni w 100 jednostek narzędzi. W sakiewce mamy kapitał zakładowy wyprawy. Jest to tysiąc złotych dukatów wręczonych nam przez króla.

Na początku pierwsza wskazówka.

Nie ląduj byle gdzie!

Kiedy obserwator z bocianiego gniazda ogłosi pojawienie się nowego nieznanego lądu, podpłyń karawelą do jego wybrzeży.

Bardzo ważną rzeczą jest dobór właściwego punktu lądowania. Niech będzie ono okolone żyznymi równinami i tropikalnymi lasami. Na obfitujące w rudy metali tereny górzyste przyjdzie czas nieco później. Zresztą rudy te znajdziesz również w bagnach, na pustyniach i w tropikalnych lasach.

Staraj się zakładać kolonie w miejscach nie przylegających bezpośrednio do wiosek i miast indiańskich. Unikniesz w ten sposób niedogodnego wykupywania terenów od Indian lub zdobywania tych ziem przemocą.

Interesującym miejscem lądowania mogą okazać się tereny ruin prastarych budowli tubylców. Nierzadko można tam znaleźć poważne ilości złota.

Staraj się nie rozmieszczać swoich kolonii daleko od siebie. W ten sposób łatwiej jej bronić przed atakami wrogich wojsk.

Jeśli obserwator odradza Ci założenie kolonii w danym punkcie, posłuchaj go. On podpowiada zawsze dobrze. Jeśli Ci doradza lądowanie, rozważ wpierw, czy punkt ten odpowiada Twoim planom strategicznym.

Na początku przeznacz 1000 dukatów w całości na werbunek fachowców i zwykłych kolonistów. Wyposaż choć część z nich w muszkiety i konie. Nie kupuj armat, nikt Cię nie będzie na razie atakował, przynajmniej na niż-

NIZATION

szych poziomach gry. Staraj się zakładać kolonie „łańcuchowo”, niezbyt daleko od siebie. Początkowo w miarę możności zakładaj je na obwodzie jednego, większego kontynentu. Im mniej kolonii obcych państw wokół Ciebie, tym mniej konfliktów. Póki nie staniesz się silny, lepiej ich unikać.

Założyłeś już pierwszą kolonię – co dalej?

Kliknij na mapie kursorem (biała ramka) na oznaczeniu budynków kolonii. Pojawi się ekran ikon tej kolonii. Zawiera on ponadto mapkę całego terenu eksploatowanego przez kolonię.

Ikonami z tego ekranu obsłużysz opcje sterowania kolonią, jej gospodarką i jej obroną. Mapka służy do rozlokowania siły roboczej na terenie kolonii. Omówmy teraz dokładniej ten ekran.

Uruchamianie produkcji rolnej, rybołówstwo, wydobycie rud

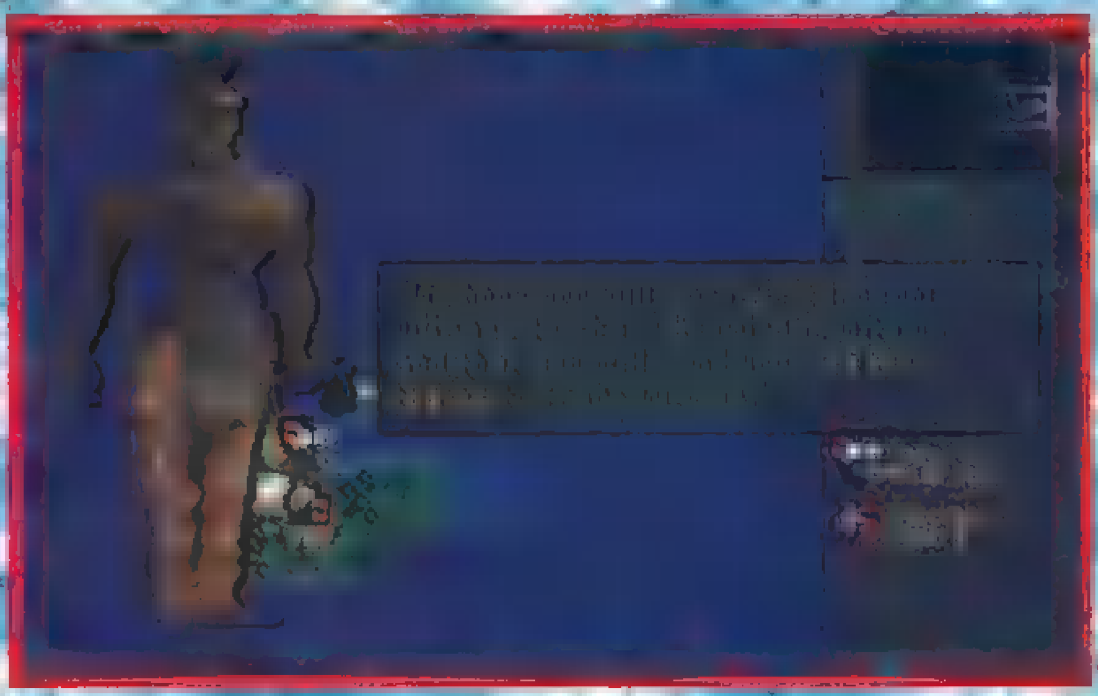
Wszystkie te produkcje uruchamiamy (lub przerywamy) przemieszczaniem sylwetek pracowników na mapce kolonii. Najpierw jednak sprawdź, czy interesujące Cię tereny są wolne (np. czy nie ma tam wioski lub miasteczka Indian) i czy Indianie nie zgłaszają do tych terenów pretensji. Możliwe są trzy rodzaje zachowań Indian w tej sprawie:

- zażądają wykupu przez Ciebie terenów (ceny żądane przez Indian rosną niepokojąco szybko),
- odstąpią od żądania wykupu, gdy stanowczo oświadczysz im, że te tereny przestały być już ich własnością,
- nie odstąpią od żądania wykupu lub nie chcą słyszeć o odsprzedaży tych terenów, co w prostej drodze prowadzi do nękających i przewlekłych wojen podjazdowych, kończących się nieraz upadkiem kolonii.

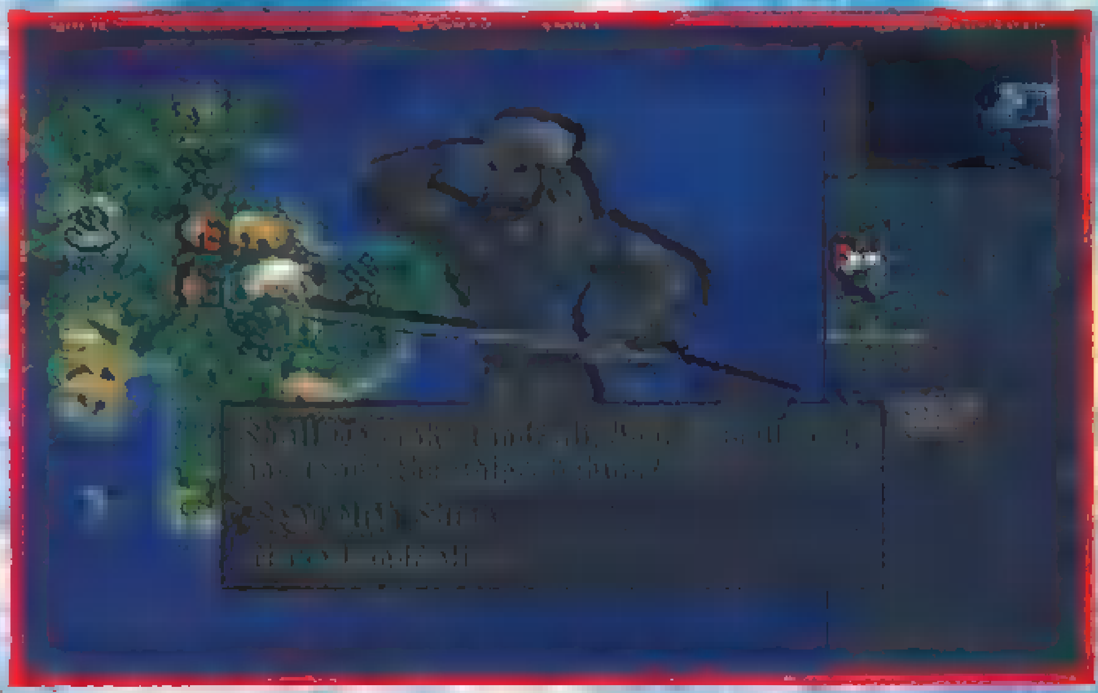
Zapamiętaj, że utrzymywanie jak najlepszych stosunków z Indianami bardzo się opłaca. Są oni niewielkimi dostawcami towarów i siły roboczej. Nieodpłatnie szkolą Twoich niewykwalifikowanych kolonistów. Jeśli przyślesz do ich wiosek misjonarzy, przyspiesza to zwykle ich „ucywilizowanie” (przystąpienie do pracy w Twoich koloniach). W ogromnej swej większości Indianie są Ci życzliwi. Nie daj się ponieść nerwom, gdy jedni Siuxowie przyniosą Ci dary, a inni czasem napadną. Pozwól im podpatrywać Twoje sukcesy. Oni wtedy uczą się od białego człowieka.

Kiedy masz już wyjaśnione sprawy własnościowe terenów, zbadaj ich przydatność. W tym celu prawym klawiszem myszy kliknij na mapce terenów kolonii. Umożliwi Ci to dostęp do bazy danych z „Colonizopedii”. Zobaczysz szczegółowy obraz wskazanego terenu wraz z opisem jego przydatności rolnej i bogactw naturalnych. Będziesz miał również ikonowo-opisową informację, jacy fachowcy i jakiej klasy są potrzebni do jego obsadzenia. Postępuj zawsze zgodnie z tymi wskazaniami.

Podobnie badasz bogactwa oceanu, jednak Twoi rybacy w kolonii przystąpią do









połowów dopiero po wybudowaniu w niej doków.

Kierowanie ludzi do pracy w polu, kopalni i na oceanie.

Są cztery źródła dopływu siły roboczej:

- z Europy – ludzie przysyłani przez króla (również więźniowie) lub uciekający z niej w następstwie zamieszek religijnych; są to zarówno żołnierze, rzemieślnicy wysokiej klasy, jak i ludzie bez kwalifikacji.
- z Europy – fachowcy i ludzie bez kwalifikacji najmujący się za pieniądze,
- z Twoich kolonii – prości koloniści pojawiający się w następstwie przyrostu naturalnego ludności; ludzi tych jest dobrze dokształcać u Indian,
- z okolic Twoich kolonii – okoliczni Indianie przystępujący do pracy.

Ludzie przybywający z Europy mogą być jeszcze w porcie europejskim wyposażeni w broń, konie i narzędzia. Oczywiście za odpowiednią, stale rosnącą dopłatą.

Ludzie z Europy przybywają Twoimi okrętami, przy czym kolejność ich przyjazdu można dowolnie regulować. Podobnie możesz przewozić ludzi między swymi koloniami i jakimikolwiek innymi terenami.

Wszystkich ludzi przebywających w kolonii możesz wyposażać w posiadane tam przez Ciebie (wyprodukowane lub zakupione) narzędzia pracy.

Ekranik wszystkich ludzi dysponowanych w danej kolonii, znajduje się w lewej dolnej części ekranu ikon kolonii. To ten ekranik, na którym umieszczono m.in. rysuneczek flagi Stanów Zjednoczonych oraz korony królewskiej. Te dwa rysuneczki i podane przy nich liczby z procentami ukazują, ilu aktualnie spośród mieszkańców kolonii jest stronników władzy królewskiej, a ilu opowiada się za powołaniem niepodległego państwa.

Teraz wskazując znacznikiem myszy (lewy klawisz) na jakąkolwiek sylwetkę ludzika na tym ekraniku i przytrzymując ten klawisz, przenieś ludzika na wybrane przez Ciebie pole mapki kolonii.

Powiedzmy, że rozpoznałeś to pole jako znakomity teren do uprawy bawełny. Ulokuj na nim więc eksperta do spraw uprawy bawełny, o ile nim dysponujesz.

Jeśli nie dysponujesz takim ekspertem, skieruj tam jakiegokolwiek mieszkańca, ale będzie miał on dwa razy mniejszą wydajność przy zbiorze bawełny, niż ekspert specjalista.

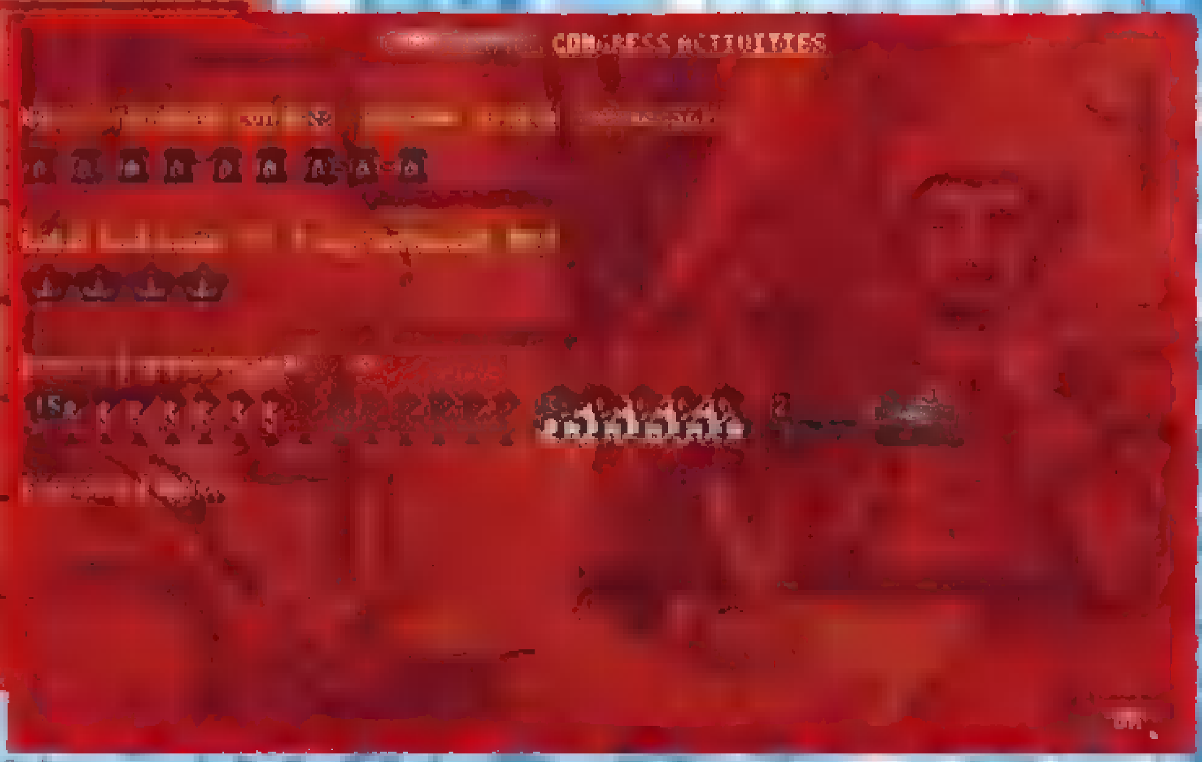
Jednak zwykłego robotnika musisz najpierw „przekwalifikować” do uprawy bawełny. Ja to uczynić? Kliknij na jego ikonce prawym klawiszem myszy. Wywołasz ekran ze spisem specjalizacji zawodów. Kliknij na tym wykazie na właściwą specjalizację. W tym przypadku będzie to oczywiście plantator bawełny. Eksperta ds. uprawy bawełny nie musisz tak kwalifikować.

Nie dość na tym! Nie lokuj swego plantatora na jakimkolwiek polu kwalifikującym się do uprawy bawełny. Ulokuj go najpierw na polu o najwyższej wydajności, na wykorzystanie pól gorszych przyjdzie czas później.

Jak sprawdzić wydajność pola? Kiedy masz pracownika zakwalifikowanego do uprawy bawełny, umieszczaj go kolejno na polach, gdzie bawełnę uprawiać można. Liczba ikonek produktu i biała liczba przy nich, informują o wydajności pola.

Dodam jeszcze, że odnalezienie w dżungli azteckiej czarodziejskiej fontanny spowoduje, że w trakcie najbliższych wizyt w europejskim porcie będziesz miał bezpłatnie rzesze chętnych do wyjazdu do Twojej kolonii! Nawet będziesz jeszcze mógł wybrać ich specjalności zawodowe!





Bywa że złoża rud wyczerpują się (depleted).

BUDOWANIE NOWYCH OBIEKTÓW PRODUKCYJNYCH

Na ekraniku w lewym górnym rogu ekranu ikon pokazany jest zestaw istniejących obiektów kolonii. Na początku są tam jedynie obiekty, które przydzielił Ci program w momencie powoływania kolonii. Z czasem przybędą te, które sam w kolonii wyprodukujesz, bądź te, które dla niej zakupisz za złoto.

Typowe obiekty przydzielane przez program to: stolarnia, kuźnia, gorzelnia rumu, garbarnia, tkalnia, ratusz. Czasem zamiast niektórych z nich, możesz być obdarowany innymi rodzajami obiektów.

Pozostałe obiekty musisz wyprodukować sam lub zakupić je za złoto. Znamy to z „Civilization". Jako pierwszy obiekt do wyprodukowania – program z reguły proponuje dok portowy. Jego posiadanie warunkuje – jak już wspomniałem – możliwość połowu ryb w oceanie. Do innych pilnych inwestycji należą m.in. wykonanie palisady, zbrojowni czy ludwisarni armat. Ale oprócz nich jest jeszcze cała gama innych atrakcyjnych obiektów do wykonania lub zakupienia. Wymienić tu można magazyny składowe, stajnie, placówki celne, wozy do transportu towarów (tudzież znalezionych skarbów) i inne. Zapraszam do popatrzenia w słownik. Jest okazja do wzbogacenia naszego zasobu słów angielskich. Zwróć uwagę, że niektóre obiekty produkcyjne mogą być budowane zarówno pod postacią małych warsztatów, jak i dużych manufaktur (fabryk wtedy jeszcze nie było).

Wyboru obiektu, tak do produkcji jak i do zakupu, dokonujemy na małym ekraniku po prawe stronie ekranu, poniżej mapki terenu kolonii. W tym celu wystarczy kliknąć na ikonkę młotka na tym ekraniku. Z kolei opcją „change" należy wywołać – podobnie jak w „Civilization" – inwentarz inwestycji. Kliknięciem myszy przywołujemy interesującą nas pozycję. Kolonia będzie ją produkowała przez określoną liczbę lat. Czas ten zależy od stopnia rozwoju miasta (cyferki na tle kolonii). Jeśli jesteśmy dość bogaci, to możemy inwestycję zakupić za złoto. Wykonany lub zakupiony obiekt zaraz pojawi się w zestawie istniejących już obiektów kolonii.

KIEROWANIE LUDZI DO PRODUKCJI PRZEMYSŁOWEJ

W grze „Colonization" nie wystarczy jednak dysponowanie samym obiektem produkcyjnym. Do produkcji, jak w życiu, trzeba skierować jeszcze siłę roboczą i zapewnić nieprzerwane dostawy właściwych materiałów.

Ludzi kierujemy do produkcji przemysłowej, przenosząc ich myszą na ikonki obiektów produkcyjnych. I znowu – specjaliści w danej dziedzinie dadzą dwukrotnie wyższą produkcję, niż robotnicy niewykwalifikowani lub fachowcy z innych specjalności. O ich wydajności poinformują nas znowu ikonki produktów przy budynku oraz białe cyferki przy nich. Na wydajność produkcji ma również wpływ stopień rozwoju miasta.

Teraz omówmy dostawę materiałów. Może je produkować sama kolonia, mogą przynosić je Indianie (ma to raczej znaczenie marginalne). Często trzeba dostarczyć do zakładów materiały z innych kolonii – okrętami lub wozami. W ostatecznych wypadkach – np. kiedy wróg opanuje niespodziewanie źródła dostaw materiałów – możemy je zakupić w Europie. Jednak wtedy ich europejskie ceny zareagują niemal natychmiastowym ostrym wzrostem.

Bez dostawy materiałów do kolonii produkującej złożone wyroby przemysłowe, nie ma mowy o wynikach. Program będzie Cię o tym cały czas alarmować komunikatami. Oczywiście w języku angielskim.

W przypadku niektórych wyrobów łańcuch uzależnień produkcyjnych bywa bardzo długi. Bez armat nie ma mowy o zwycięstwie w grze, bo pierwsza ekspedycja karna wojsk królewskich zmiecie nas bez trudu. Armat zaś można kupić niewiele, bo ich ceny w Europie błyskawicznie rosną. Aby wyprodukować samemu armatę należy nie tylko wybudować zbrojownię (armory). Najpierw zatrudnić trzeba drwala (pozysk drewna), górnika (wydobycie rudy), a dopiero po przetransportowaniu drewna i rudy do kolonii mieszczącej zbrojownię, zatrudnić tam cieślę oraz kowala. Trzeba jeszcze dowieźć te surowce we właściwej ilości i czasie. Pamiętaj, aby każdorazowo do wyprodukowania każdej armaty uruchomić opcję „artillery". Dokonujemy tego opcją „change" na małym ekraniku poniżej mapki terenów kolonii. Jeśli tego nie uczynimy, to w efekcie produkcji otrzymamy tylko muszkiety.

WYPOSAŻENIE ŻOŁNIERZY w portach europejskich jest banalnie proste. Wybieramy opcję rekrutacji, wskazujemy znacznikiem myszy na rekruta, wybieramy opcje zakupu muszkietów i ewentualnie koni, a potem przewozimy oddział żołnierzy lub dragonów do wybranej kolonii.

Armaty nabywamy razem z artylerzystami, których przy armacie nie widać i o których w ogóle nie musimy się martwić.

Nieco bardziej skomplikowaną czynnością jest wyposażanie żołnierzy w koloniach:

Zauważmy, że skierowanie żołnierzy do pracy produkcyjnej natychmiast pozbawia ich broni i koni. Będą one do dyspozycji w magazynach kolonii. Większość naszych kolonistów jest na początku gry nie uzbrojona. Pieniędzy wystarcza na wszystko. Ale od czego mamy własną produkcję muszkietów? Gdy więc wróg zbliża się do kolonii lub sami mamy już dość jego panoszenia się, to uzbrajamy nasze oddziały następująco:

- kliknięciem lewego klawisza myszy i jego przytrzymaniem na sylwetce wybranego zespołu ludzi przenosimy go do znanego nam już ekraniku obiektów produkcyjnych. Wybieramy tam miejsce z płotem o napisie „out of colony" i na nim lokujemy zespół. Teraz przechodzimy do znanego nam już ekraniku pod mapką kolonii, w prawej dolnej części ekranu ikon kolonii. Wybieramy tam ikonkę muszkietu. Pojawi się tam ikonka zespołu ludzi przeznaczonych do wyjścia z kolonii. Na tej ikonce klikamy ponownie. Program nas spyta, czy pragniemy wyposażyć ten zespół w muszkiety i konie. Wybieramy kliknięciami co trzeba. Otrzymujemy wówczas gotowy do wymarszu oddział muszkieterów lub dragonów. Teraz odpowiednią opcją możemy wyprowadzić oddział z kolonii na wroga, załadować na statek lub pozostawić w garnizonie kolonii (opcją „fortify"). Identycznie postępujemy z armatami.

Tylko nie bądźmy zdziwieni, że kolonia zaprzestanie produkować wówczas towary wytwarzane dotychczas przez ludzi z nowo powołanego oddziału żołnierzy.

Na zakończenie tej części informacji dodatkowe podpowiedzi:

- w obrębie jednej kolonii należy rozwijać jeden profil produkcji,
- kolonii produkującej broń nie lokalizuj w miejscu łatwo narażonym na ataki nieprzyjaciela,
- bezpośrednio przy kolonii produkującej broń powołaj kolonie produkujące drewno i rudę żelazną; dowóz łatwo zorganizować wozem lub specjalnie do tego wyznaczoną karawelą.
- pamiętaj o stałym zaopatrywaniu producentów broni w żywność, inaczej popadniesz w tarapaty.

HANDLUJEMY Z EUROPĄ

Handel to konieczność, z tej prostej przyczyny, że nie sposób jest produkować wszystkiego samemu. Odnosi się to zwłaszcza do początkowej fazy gry.

Do tego handlu potrzebujemy trzech rzeczy: po pierwsze okręty, po drugie towary na sprzedaż, po trzecie – pieniądze na zakup potrzebnych towarów i rekrutację ludzi.

Możesz wybrać z bogatej oferty statków i okrętów. Statki handlowe to:

- dwuładowniowa Caravell



- czteroładowniowy Merchantman
- sześcioładowniowy Galleon

Okręty wojenne [illegible] ładownie towarowe) to:

- dwuładowniowy Privateer
- czteroładowniowa Frigate

Zdarzyło mi się nieraz, że nie uzbrojoną karawelą uszkadzałem i zmuszałem do odwrotu obcą lub piracką fregatę. Pirackie okręty są wysyłane przeciwko Tobie i opłacane przez konkurujące królestwa. Oczywiście nie przyznają się one do tego.

Operowanie paskiem oferty towarowej w koloniach i porcie europejskim nie wymaga objaśnień. Barwne ikonki towarów to sto jego jednostek. Szare ikonki – to partie niepełne. O reszcie mówią małe cyferki pod towarem. Czerwone cyferki mówią o przekroczeniu możliwości magazynowania w kolonii. Jeśli temu nie zapobiegniesz, poniesiesz określone straty. O tym wszystkim informują komunikaty. Towary przenosimy myszą. Wspaniałą pomocą w doborze towarów jest obserwacja zestawienia towarów w koloniach zawarta w „Economic Adviser" w opcji „Reports". Namawiam Cię do jak najczęstszego przeglądania wszystkich, zawartych w opcji „Reports", raportów. Jest tam bardzo dużo informacji istotnych dla dalszego prowadzenia gry. Na przykład w „Foreign Affairs Adviser" – doradcy do spraw zagranicznych – znajdziesz informację, kto aktualnie z kim jest w stanie wojny.

Pamiętaj, że jeśli nie chcesz mieć kłopotów w handlu, to całuj cierpliwie pierścień na ręku króla. Wybacz, że namawiam Cię do pewnego oportunizmu! Wiem, że władca nie tylko gnębi Cię nieustannie podwyższanymi podatkami. Ten dyktator jest w ogóle wysoce niesympatyczny! To jednak nie zmienia faktu, że musisz mieć przez wiele lat spokój ze strony swego króla. Kłopoty sprawiane przez obcych władców w zupełności Ci wystarczą. Przez ten czas nabierzesz (miejmy nadzieję) siły.

Życzliwie radzę, długi czas nie odmawiaj całowania pierścienia. Jeśli zamiast tego pozwolisz na powstanie jakiegoś opozycyjnego stronnictwa, to skutki tego będą opłakane. Król ogłosi bojkot niektórych Twoich towarów, zwykle tych, których produkujesz najwięcej. To poważnie ograniczy Twoje dochody z handlu, a tym samym Twój rozwój.

Wzrost procentu zwolenników niepodległości niewiele Ci da, jeśli nie będziesz miał armat do obrony tej niepodległości.

Unikaj wysyłania większych partii tego samego towaru do Europy. Tamtejszy rynek zareaguje natychmiast obniżką cen zakupu (to pierwsza z dwóch cen pod towarem). W skrajnych przypadkach kupcy będą chcieli otrzymywać pewne towary za darmo. Wtedy lepiej wrzuć taki towar do morza (ostatnia komenda w opcji „Orders"). Jeśli jest to żywność, to pomyśl o wiecznie niedożywionych Indianach.

Jeśli znudzi Cię stałe operowanie statkami na tych samych liniach, to wybierz opcję „Trade Route". Umożliwia ona – poprzez zaprogramowanie – ustalenie stałych, typowych połączeń między dwoma portami.

W trakcie handlu i przy dokonywaniu przerzutów towarów nie polegaj tylko na swojej pamięci. Warto [illegible], kto zgłasza jakie potrzeby. Aby sprawdzić aktualne ceny w Europie, wystarczy jedną z opcji głównych przejść – nie przerywając gry – do jej ekranu.

Wojna w końcu jest jednak nieunikniona, gdyż zmuszą Cię do niej żądania obcych królów lub [illegible] granice Twojej cierpliwości (i możliwości) wysokość podatków ustalanych przez własnego króla.

Staraj się jednak, aby konflikt powstał wtedy, kiedy Tobie jest on na rękę, a nie konkurentom.



Wykorzystaj do tego celu możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie. Pamiętaj, że wznawianie przerwanej gry wcale nie musi doprowadzić (nawet w następnym ruchu) do powtórzenia decyzji komputera. Program generuje swe działania w pewnym stopniu losowo.

Nie daj się prowokować obcym jednostkom. Możesz być z jakimkolwiek państwem w stanie pokoju, a sporadycznie będziesz atakowany przez jego pojedyncze oddziały. Jeśli odpowiesz na zaczepkę, długotrwała krwawa wojna gotowa! To samo dotyczy napadów Indian. Ekspedycja karna na sprawiającą kłopoty wioskę nie popłaca! Czasem obce wojska ścierają się z Indianami, ale tak, by wydawało się, że napadają one na Twoje jednostki. Program potrafi tu być nawet perfidny!

Nie podejmuj ataku w sytuacjach przegranych. Nie zapominaj, że jednostki ufortyfikowane i wykorzystujące walory terenu są silniejsze. Dąż do budowania palisad wokół swych kolonii i wzmacniaj je budową fortów.

W starciach przegrywające jednostki tracą stopniowo (skokowo) swoją siłę bojową. Dragoni, którzy przegrali bitwę, staną się spieszonymi żołnierzami, żołnierze nie uzbrojonymi kolonistami.

W „Colonization" nie ma cudów świata, tak jak to było w grze „Civilization". Jednak jest ich odpowiednik. To powoływanie delegatów do Kongresu Kontynentalnego. Wprowadzenie wybranego członka (określonej profesji) do Kongresu powoduje, że Twoje kolonie uzyskają jakiś przywilej. Może to być np. podwojenie siły bojowej określonego rodzaju wojska, może być pewność, że w ruinach odnajdziesz skarby, możesz mieć podwyższoną produktywność pól czy kopalń. Przestudiuj te przywileje w wykazie w Colonizopedii. Zwróć uwagę, że każdą listę kandydatów do Kongresu możesz na bieżąco porównywać z listą tych przywilejów. To bardzo popłaca!

KOMU DZWONI DZWON...

Celem gry jest rozkwit Twoich kolonii, ogłoszenie ich niepodległości oraz obronienie jej przed karną ekspedycją króla. Wszystkie pozostałe działania w grze, to jedynie środek do uzyskania tego celu!

Aby ogłosić niepodległość Twoich kolonii, (wywołanie opcją INDEPENDENCE) musisz osiągnąć w skali wszystkich Twoich kolonii co najmniej 51% zwolenników niepodległości, co zostanie uwidocznione w specjalnym komunikacie wywoływanym po wybraniu tej opcji. Ten globalny wskaźnik powstaje oczywiście ze wskaźników indywidualnych (przy fladze Stanów Zjednoczonych) poszczególnych kolonii. W czasie gry prędko zorientujesz się, jakie działania przyspieszają, a jakie opóźniają wzrost tego wskaźnika.

Jednym ze znakomitych sposobów przyspieszania jest symboliczna produkcja tzw. dzwonów wolności. Kierujesz ludzi zamiast do pracy – do działalności w ratuszu (Town House). Największą liczbę dzwonów najszybciej uzyskasz z działalności w ratuszu statemana.

BIEG CZASU W GRZE

kształtuje się różnie w różnych jej etapach. Na przykład do roku 1600 na jeden rok gry przypada jej jedna tura. Od 1600 roku na jeden rok gry przypadają dwie tury.

Jestem pewien, że z takim zasobem wiadomości będziesz mógł swobodnie prowadzić rozgrywkę, bez konieczności wertowania całej instrukcji.

Obecnie dostępna jest wersja na PC i na razie nic nie słychać o „wcieleniach" na Amigę czy Atari ST, ale myślę, że gra tego formatu doczeka się wkrótce implementacji na inne platformy sprzętowe.

Pewnym ewenementem na naszym rynku jest fakt, że gra ta będzie dostępna już wkrótce w polskiej wersji językowej.

Sprawcą tego jest jeden z największych polskich dystrybutorów gier – firma IPS. Tak więc po „The Hand of Fate", „Subwar 2000" jest to kolejna i nieostatnia „spolszczona" gra, która trafi do sklepów. Świadczy to dobitnie o normalizacji naszego rynku oprogramowania i poważnym traktowaniu polskiego odbiorcy zarówno przez dystrybutorów, jak i samych producentów gier.

■ **RESET**

komputer: IBM PC



OKRĘTY



gra planszowa

Komputerowa wersja znanych "statków".

AGENT CZ



wołają na Czesia

ALIEN TARGET



świat. Ale

DISCER



Ludzie

SOCCER



gra

CYBER KICK



broń.

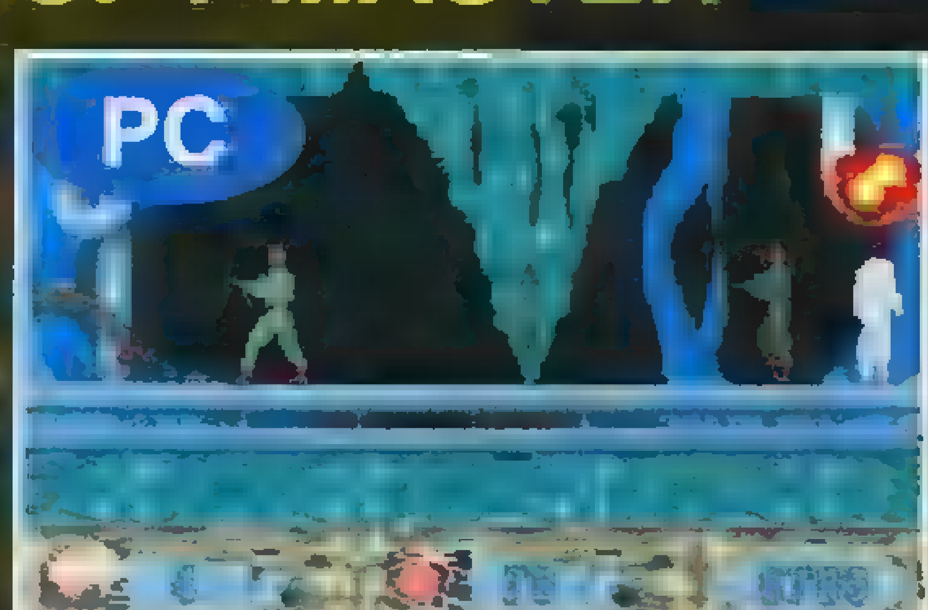
ARNIE II



"strzelanina"

Jak przystało na komandosa, nie boisz się niczego. Czeka Cię wieczna chwała lub śmierć.

SPY MASTER



Wspaniała grafika,



Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w **każdym dobrym sklepie komputerowym.**

L. K. AVALON
skr. poczt. 66, 35–959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem CGS.
Informacje na temat cen oraz składanie zamówień:
tel. (017) 627471 wew. 274, 275

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

Nie od dziś wiadomo, że nasz rynek gier komputerowych jest zupełnie zwariowany. Gdyby tak bacznie prześledzić jego rozwój na przestrzeni kilku ostatnich lat, to zauważymy wiele zdarzeń które w „normalnych" krajach nie powinny mieć miejsca. Wystarczy wspomnieć, jak przed kilkoma laty 8-bitowe komputerki firmy Atari zdominowały nasz rynek, podczas gdy na świecie sprzęt ten praktycznie nie istniał. Teraz najdziwniejsze rzeczy dzieją się z konsolami do gier wideo. W Japonii, USA i krajach Europy Zachodniej te sympatyczne maszynki do grania są od dawna dużo bardziej popularne niż komputery. Powoli ta moda trafia również do Polski, ale czy rozwinie się ona podobnie jak na Zachodzie? Z całą pewnością nie! Obecnie najbardziej popularnym u nas modelem gier wideo (czy telewizyjnych) jest „Pegasus" – licha podróbka Nintendo. Z kolei firma Nintendo całkiem niedawno oficjalnie zawitała do Polski. Mieliśmy okazję uczestniczyć w konferencji prasowej zorganizowanej przez Nintendo z okazji wejścia na nasz rynek. Impreza zorganizowana z rozmachem i rozgłosem jak przystało na światowego lidera w tej branży, tak naprawdę nie zmieniła oblicza naszego rynku, jak wynikało to z buńczucznych zapowiedzi prowadzących konferencję. Nintendo ze swoimi sztandarowymi produktami: Game Boy, Super Game Boy, Super Nintendo miało po prostu „zalać" nasz rynek. Pomocna miała w tym być agresywna kampania reklamowa w prasie, radiu i TV (próbki reklam z zachodnich TV mogliśmy obejrzeć podczas wspomnianej konferencji), a tu tymczasem nic. Tak więc plany i zapowiedzi swoje, a życie swoje. Owszem, tu i ówdzie widać produkty ze znaczkiem Nintendo, ale nieoczekiwanie, bez reklamy i wielkiej pompy, na naszym rynku zaistniała SEGA. Coraz większą popularność zyskuje także Amiga CD32 i właśnie tym dwóm typom konsol poświęcimy dziś większą uwagę.

SEGA ATAKUJE!

Pełna nazwa tej 16-bitowej konsoli do gier brzmi „Sega Mega Drive". Jej konstrukcja oparta jest na procesorze Motorola 6800. Ta zgrabnie wykonana konsola nie posiada klawiatury, ani stacji dysków. Programy dostępne są jedynie na tzw. kartridżach, ale istnieją modele – Sega Mega Drive – wyposażone standardowo w czytnik CD-ROM. Jeśli idzie o oprogramowanie (czytaj: gry), to ich wybór jest naprawdę duży. Widoczne są one zarówno na giełdzie, jak również na licznych stoiskach ze sprzętem i oprogramowaniem do komputerów. Nie ma wprawdzie jeszcze wyspecjalizowanych sklepów z grami do Segi, ale kto wie, co przyniesie przyszłość. Niemałą rolę we wzroście popularności Segi w Polsce odgrywa oprogramowanie. Niektóre gry są naprawdę odjazdowe i na głowę biją gierki z Amigi czy Atari ST. Mało tego, na Segę dostępne są prawie wszystkie światowe hity i to niejednokrotnie wcześniej niż powstaną ich implementacje na PC – „Mortal Kombat II", „Rise of the Robots". Dodatkową atrakcją są gry powstające tylko i wyłącznie na Segę, a wśród nich natrafić można na prawdziwe perełki.

W naszym dziale będziemy starać się jak najczęściej prezentować Wam gry na tę sympatyczną konsolę.

A teraz garść doniesień z kwatery głównej Segi.

Amerykański oddział Segi postanowił włączyć się do wielkiej wojny jaka obecnie toczy się miedzy producentami różnych systemów gier.

Macierzysta firma Segi, bazująca w Japonii Sega Enterprises, cały swój wysiłek włożyła w 32-bitową konsolę Sega Saturn, która ma być konkurencją dla stworzonego przez Sony systemu PlayStation. Natomiast Sega U.S. postanowiła zatroszczyć się o ponad 13-milionową rzeszę posiadaczy 16-bitowej konsoli Genesis i opracowała 32X – urządzenie, dzięki któremu Genesis przekształca się w konsolę 32-bitową.

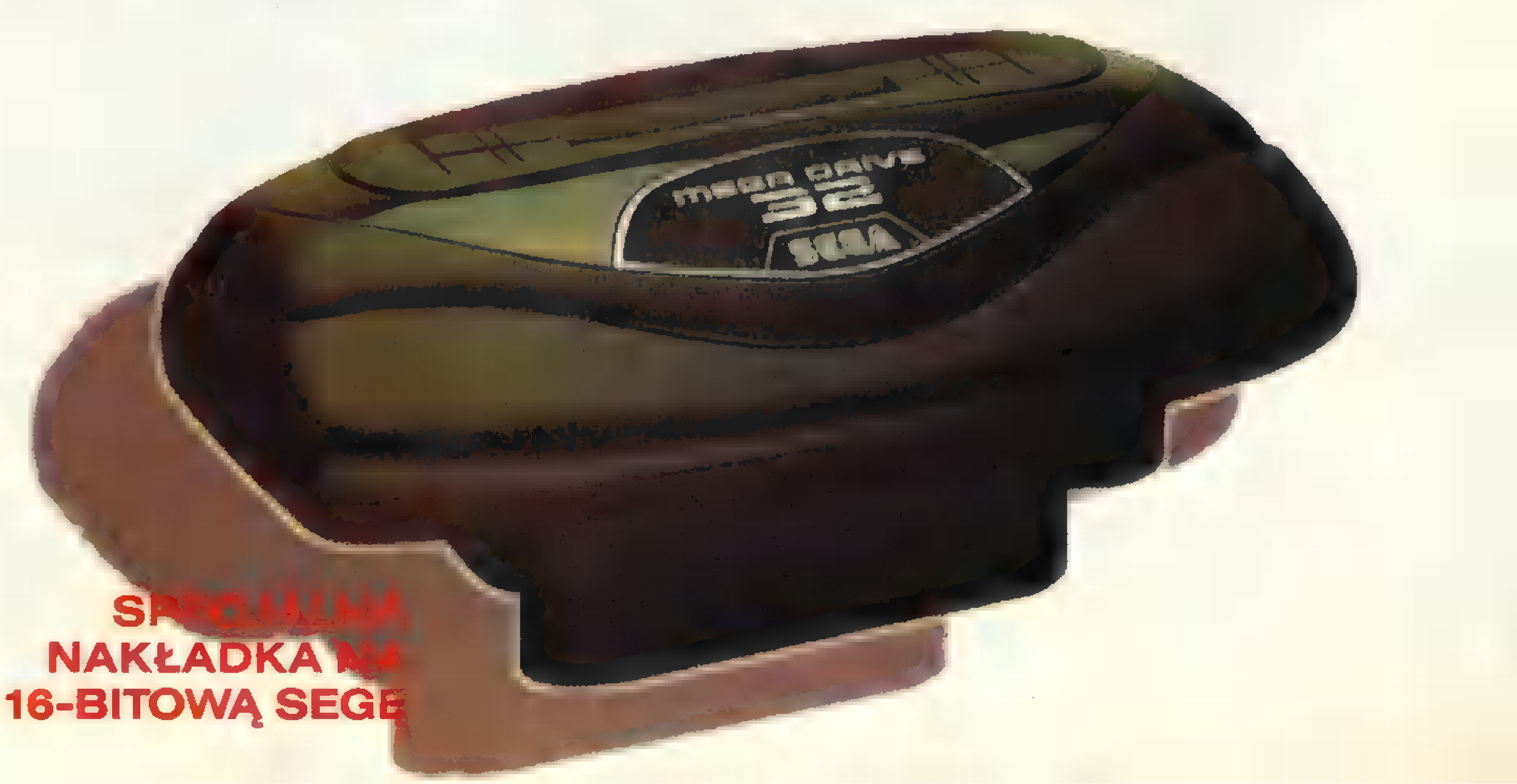
Przystawka ta ma kosztować około 150 dolarów i być włączana do portu kartridżowego Genesis. Takie rozwiązanie nie zmieni oczywiście Genesis w Saturna, ale pozwoli stosunkowo szybko stać się posiadaczem 32-bitowej konsoli wszystkim miłośnikom Segi – wkroczenie Saturna na rynek amerykański jest bowiem przewidywane dopiero na koniec przyszłego roku. Do tego czasu posiadacze 32X będą mogli już korzystać z 32-bitowych gier na kartridżach oraz podłączyć do swej konsoli czytnik dysków Sega CD, a wszystko bez utraty możliwości używania programów 16-bitowych.

Urządzenie wykorzystuje dwa 32-bitowe układy RISC-owe Hitachi SH2 pracujące równolegle, co pozwala uzyskać prędkość przetwarzania 23 MHz. Jest to rozwiązanie analogiczne do stosowanego w Saturnie.

Oba te układy wspomagają procesor VDP (Video Digital Processor), co pozwala przetwarzać grafikę z prędkością 40 MIPS. W porównaniu z poprzednimi konstrukcjami Segi daje to efekty olśniewające: możliwość równoczesnego wyświetlenia 32,768 kolorów, teksturowanie powierzchni, lepsza jakość grafiki poligonalnej i płynniejszy ruch w animacjach.

Urządzenie powinno trafić na rynek amerykański jeszcze w listopadzie 1994.

■ LSK



SPECJALNA NAKŁADKA NA 16-BITOWĄ SEGĘ

AMIGA CD32 W NATARCIU!

Od pewnego czasu Amiga CD32 zyskuje w Polsce coraz większą popularność. Dzieje się tak, głównie z powodu rewelacyjnie niskiej ceny tego urządzenia. Dość powiedzieć, że na warszawskiej giełdzie, już za 5 milionów można kupić nowiutką CD32. Czy jednak warto inwestować w to urządzonko, postaramy się odpowiedzieć w tym artykule.

Konsola CD32 to druga próba połączenia przez koncern Commodore technologii Amigi z techniką CD-ROM. Druga, bo pierwszą była przed kilku laty konsola Amiga CDTV.

Czym więc jest i czym nie jest CD32?

CD32 jest pierwszym 32-bitowym zestawem multimedialnym, który trafił do masowej sprzedaży. Tak, tak - traktowanie CD32 wyłącznie jako konsoli do gier jest takim samym uproszczeniem, jak określanie współczesnych komputerów - dużymi kalkulatorami. Bowiem oprócz obsługi wysokiej jakości gier, urządzenie to od początku przewidziane było do szeregu innych zastosowań. Może więc bez przeszkód służyć jako niezłej klasy odtwarzacz tradycyjnych dźwiękowych płyt CD. Przystosowane też jest do odtwarzania płyt standardu CD+G, czyli takich, w których nagraniu dźwiękowemu towarzyszą obrazy wyświetlane na ekranie monitora. Poza tym można z jego pomocą korzystać z płyt standardu Kodak Photo CD (jak z tego wynika spełnia więc ono wymóg wielosesyjności). Te wszystkie możliwości nabywca uzyskuje natychmiast po nabyciu standardowego CD32. Dodatkową opcją, wymagającą jednak dokupienia specjalnej przystawki FMV, jest możliwość odtwarzania nagrań filmowych w standardzie MPEG. No i w końcu same płytki CD-ROM dla CD32 nie muszą koniecznie zawierać gier. Tutaj, podobnie jak na pecetowskich CD-ROM-ach, mogą znajdować się również wszelkiego typu encyklopedie, poradniki, przewodniki i prezentacje multimedialne.

Ciekawostką jest to, że CD32 jest w stanie bez przeszkód odczytywać dane również z pecetowskich płytek CD-ROM! Nie ma oczywiście mowy o uruchamianiu na CD32 programów z peceta, ale bez przeszkód można korzystać z zasobów grafiki, fontów, samplingów dźwiękowych czy plików tekstowych zawartych na CD-ROM-ach. Niestety ta zgodność formatów działa tylko w jedną stronę, bo pecetowskie czytniki CD-ROM po prostu „nie widzą" danych zapisanych na płytkach formatu CD32.

Przy porównaniu CD32 z innymi multimedialnymi rozwiązaniami, które aktualnie weszły lub w najbliższym czasie wejdą na rynki światowe okazuje się, że jedynym standardem, który daje podobne możliwości jest philipsowski CD-i. W najbliższym czasie zbliżone zastosowania będą jeszcze mogli uzyskać użytkownicy konsol 3DO, no i oczywiście właściciele pecetów, ale w ich przypadku będzie to wymagać olbrzymich nakładów finansowych na odpowiednie rozbudowanie swoich komputerów.

CD32 natomiast na pewno nie jest pełnowartościowym komputerem. Mimo że w swym wnętrzu zawiera wszystkie układy popularnej Amigi 1200, włącznie z graficznymi układami AGA i procesorem Motorola 68020 to brak mu takich elementów, jak



choćby klawiatura, czy stacja dysków elastycznych. Firmy i hobbiści na całym świecie usilnie dążą do stworzenia nowych rozszerzeń do CD32, ale jest to działanie jakby nieco „od tyłu". Obecnie istnieje już wiele możliwości rozbudowy systemu CD32. Można podłączyć klawiaturę od A4000, a przy odpowiednim interfejsie również tanią klawiaturę od PC. Istnieją już także stacje dysków elastycznych przyłączane do CD32. Nawet w Polsce powstało ostatnio rozwiązanie pozwalające połączyć CD32 w sieć z dowolnym innym modelem Amigi. Pozwala ono m.in. uruchamiać programy z A1200 na A500, przy czym zestaw korzysta z kości AGA CD32. Trzeba jednak przyznać, że miłośnicy Amigi stoją przed niemałym dylematem. Choćby nie wiem jak rozbudowywać CD32, to i tak chyba nigdy nie uzyska się z niego pełnowartościowej A1200. Z kolei Amigę 1200 można rozbudować o czytnik CD-ROM, ale niestety taki zestaw nie będzie w pełni kompatybilny z CD32. Przede wszystkim jak dotąd nikomu nie udało się rozwiązać możliwości przyłączenia do A1200 modułu FMV, a ważny jest także prosty fakt, że Amiga 1200 jest uboższa od CD32 o graficzny układ Akiko. Układ ten umożliwia stosunkowo łatwe przenoszenie zaawansowanych graficznie gier z PC („X-Wing", „Strike Commander", „Ultima Underworld") na graficzny system Amigi.

A jak z oprogramowaniem? Nie ma się co oszukiwać, wybór tytułów gier zaprojektowanych specjalnie dla CD32 jest dosyć ubogi (choć mimo wszystko jest to już kilkadziesiąt pozycji, z głośnym „Microcosm" na czele). Główną przyczyną jest tu właśnie owa niepełna zgodność CD32 z Amigą 1200. Producentom gier po prostu nie opłaci się projektować gier specjalnie dla tego urządzenia, jeśli rynek A1200 jest nieporównanie większy. Znacznie prościej jest więc opracować bazującą na dyskietkach grę dla Amigi 1200, a następnie „żywcem" przerzucić ją na płytę CD dla użytkowników CD32. Przy takiej operacji oczywiste jest, że taka gra nie jest w stanie w pełni korzystać z możliwości systemu CD32.

Ale oprócz oprogramowania przeznaczonego specjalnie dla tej konsoli, jej użytkownicy mają jeszcze szeroki wachlarz możliwości. Istnieje cała masa normalnych amigowskich gier zapisanych na dyskach CD32 i szeroki wachlarz oprogramowania PD i shareware. Można również skorzystać z olbrzymiej biblioteki programów na dyskach CD jakie powstały dla zestawu CDTV. Nie wszystkie programy CDTV pozwalają się co prawda uruchomić na CD32, ale kompatybilność osiąga tu około 80 procent. Filmów zapisanych w standardzie MPEG także istnieje już dobrze ponad 100, a ich lista zwiększa się z dnia na dzień. A poza tym, zawsze przecież można wykorzystać CD32 jako niezłej klasy domowy odtwarzacz nagrań CD.

Warto w tym miejscu podać również nieco danych statystycznych (niestety, dysponujemy jedynie danymi dotyczącymi rynku bry-

tyjskiego). Na koniec 1993 roku okazało się, że spośród wszystkich gier zapisanych w technice CD-ROM największą sprzedaż uzyskały gry na CD32. Ponad 40 procent rynku to było CD32, a PC CD-ROM zdobył niespełna 30 procent. A warto wspomnieć, że CD32 był sprzedawany zaledwie przez 3 ostatnie miesiące zeszłego roku! Wiodącą pozycję na rynku gier CD utrzymywał CD32 przez kolejne pięć miesięcy 1994 roku i dopiero w czerwcu został wyprzedzony przez PC CD-ROM. Częściowo powodem utraty wiodącej pozycji były tu znane wszystkim kłopoty firmy Commodore, a częściowo gwałtowna ekspansja innych systemów (PC CD-ROM, CD-i, Sega i pierwsze egzemplarze 3DO). CD32 jest jednak w dalszym ciągu poważnym konkurentem dla tych systemów, zarówno ze względu na ilość oprogramowania (jest już przecież na rynku od ponad roku), jak i z powodów cenowych. Dla przykładu podajemy ceny sprzętu z rynku brytyjskiego na wrzesień 1994:

Panasonic 3DO – ok. 490 funtów
Philips CD-i 450 – ok. 280 funtów
Jaguar (bez CD-ROM-u) – 230 funtów
Amiga CD32 – ok. 250 funtów

oraz przeciętne ceny gier na dyskach CD-ROM:

Amiga CD32 – 10–25 funtów
CD-i – 20–42 funty (ok. 10 tytułów)
Panasonic 3DO – 35–40 funtów (ok. 10 tytułów)
Sega Megadrive – 18–45 funtów
SNES – 35–65 funtów
PC CD-ROM – 15–35 funtów

Tyle teorii, a jak rzecz wygląda w praktyce? Dzięki uprzejmości firmy „Hegatar Computing" otrzymaliśmy do testowania zestaw CD32. W skład zestawu wchodzi: sama konsola, joypad (spełniający jednocześnie funkcje myszki i joysticka), zestaw kabelków i płytka z grami „Oscar" i „Diggers".

Całość sprawia dobre wrażenie – wygląda to solidnie i nowocześnie. Z niecierpliwością wkładamy płytkę do napędu i zamykamy pokrywę. Krążek bezszelestnie obraca się, co możemy obserwować przez okienko w pokrywie. Na ekranie telewizora pojawia się wizerunek graficzny „Amiga CD32" i ikony służące do wyboru jednej z dwóch gier zawartych na tym kompakcie. Wgrywanie trwa stosunkowo krótko i jak wspomniałem wcześniej, bezszelestnie – po chwili gierka jest już załadowana i możemy się bawić. Zabawa może wciągnąć bez reszty, więc zainteresowanie samym urządzeniem schodzi na dalszy plan. Dopiero przy zmianie programu, ponownie staje się to dla nas ważne, ale znów na krótko. No cóż, w porównaniu z wgrywaniem dyskietkowych wersji gier na Amigę, zabawa z CD32 to przyjemność. Z innych „eksperymentów", spróbowaliśmy odpalenia zwykłej płyty audio na CD32. Jakie efekty? No cóż, takie jak w przypadku normalnego odtwarzacza CD. Konstruktorzy CD32 przewidzieli na szczęście możliwość bezpośredniego podłączenia standardowych słuchawek do swojego urządzenia, z czego oczywiście skorzystaliśmy. W przypadku odsłuchiwania zwykłego kompaktu, na ekranie telewizora ukazuje nam się fajny obrazek odwzorowujący płytę kompaktową i odbijający się od jej powierzchni promień lasera. Licząc na cud lub pomyłkę producentów, zapakowaliśmy do CD32 krążek z filmem zapisanym w standardzie MPEG. Niestety temu zadaniu CD32 nie mogła już sprostać.

Ostatnio trafił do naszej redakcji również interfejs „Sernet" umożliwiający m.in. podłączenie do CD32 klawiatury od A4000 lub PC, a także połączenia CD32 z poczciwą A500 i odpalaniu na tej ostatniej gierek na A1200. Nie zdążyliśmy jednak dokładnie zapoznać się z wszystkimi możliwościami tego urządzonka i dokładniejszy opis z testów „Serneta" zamieścimy w późniejszym terminie. Teraz informuję o tym nie bez przyczyny. Istnienie bowiem takich „wynalazków", które są dostępne bez trudu w naszym kraju (i to za niezbyt duże pieniądze) świadczy dobitnie o tym, że CD32 przyjęła się już na naszym rynku i ma przed sobą przyszłość. A to stwierdzenie musi wpłynąć z kolei na naszą końcową ocenę Amigi CD32.

Do tematu CD32 będziemy jeszcze wielokrotnie powracali przy różnych okazjach, np. recenzjach gier, testach akcesoriów itp. tak więc tematu nie zamykamy, a wręcz przeciwnie, otwieramy. Jednak na początku tego artykułu stwierdziliśmy, że wyrazimy swój pogląd na to, czy warto inwestować ten sprzęt, czy też nie. Zobligowani tą obietnicą musimy, chcąc nie chcąc, podsumować nasze dotychczasowe doświadczenia i spostrzeżenia.

Amiga CD32 jest niewątpliwie urządzeniem nowoczesnym i za tak śmieszne pieniądze oczywiście warto ją kupić. Jednak zanim zdecydujemy się to zrobić musimy uświadomić sobie, że będziemy mieli olbrzymie problemy ze zdobyciem w Polsce oprogramowania (co jest największym minusem CD32 na naszym rynku), gdyż nie dość, że jest ono dość drogie, to jeszcze trudno osiągalne. Co gorsza gry na krążkach nie wykorzystują w pełni możliwości CD32 – są to przeważnie gry „żywcem" przeniesione z A1200. Oczywiście istnieją od tej reguły nieliczne wyjątki jak choćby „Microcosm", „Pirates Gold" czy zapowiadane „TFX" i „Inferno". Firmy software'owe niechętnie przystępują do realizacji nowych gier na CD32, gdyż w dalszym ciągu nie wyjaśniona jest sytuacja firmy Commodore. Jaka więc będzie przyszłość gier na CD32, trudno dziś prorokować, a wiadomo, że o jakości i „wzięciu" sprzętu decyduje właśnie jakość i ilość dostępnych nań programów.

Za to dzięki dodatkowym rozwiązaniom, jak interfejs i inne przystawki, CD32 jak urządzenie dodatkowe do posiadanej już A500 (których w Polsce jest chyba najwięcej) wydaje się być wprost wymarzonym rozwiązaniem.

Jak wcześniej wspomniałem, temat dopiero otwieramy i chętnie poznamy opinie samych użytkowników CD32. Zapraszamy Was do współredagowania naszej rubryki – Wasze opinie są dla nas najważniejsze. Podzielcie się z innymi swoimi bolączkami, problemami i radościami. W dużej mierze, to od Was będzie zależało, jaka będzie opinia o sprzęcie, który posiadacie.

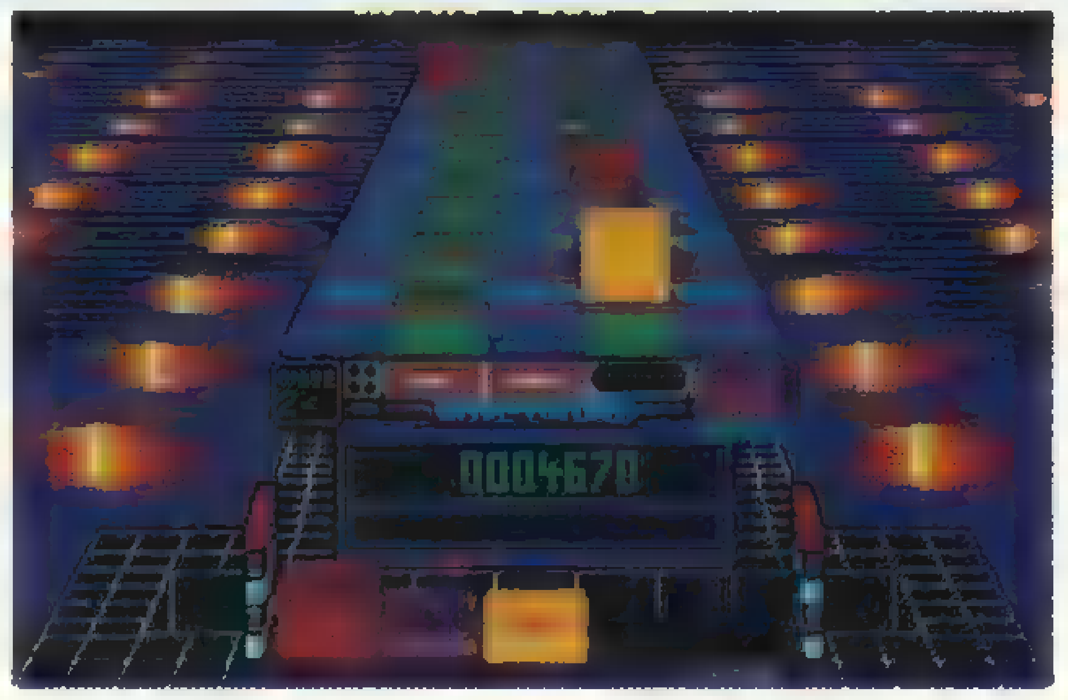
Pozdrawiamy wszystkich użytkowników CD32 i czekamy na listy od Was.

■ **Leszek Krowicki i Marek Suchocki**

GRY

KLAX (Lynx)

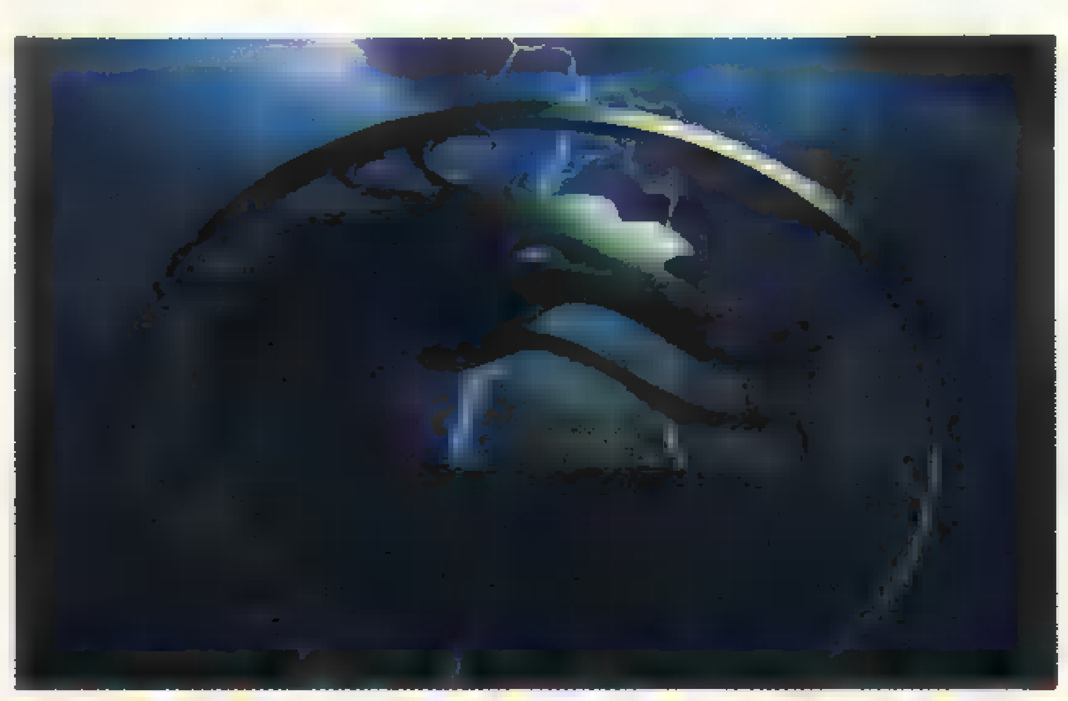
Dzięki recenzowaniu gier na Lynxa miałem okazję przypomnieć sobie o starszych, ale niejednokrotnie świetnych grach. W pogoni za nowościami, zachłyśnięci super-gigantami na CD, jak „Myst", „The 7th Guest" czy „Under a Killing Moon" puszczamy w niepamięć kwintesencję gier komputerowych – proste w zasadach gry logiczno-zręcznościowe. Do takich prostych, a



„nieśmiertelnych" hitów należy m.in. „Tetris", który doczekał się niezliczonej ilości wcieleń na niemal wszystkie rodzaje maszynek do grania. Później powstało wiele gier które zainspirowane były ideą „Tetrisa" np. „Coloris", „Twintris". Jednak nigdy nie dorównały swą popularnością pierwowzorowi. Wspominając stare dzieje należy przywołać na pamięć dalekiego kuzyna „Tetrisa", który swego czasu zyskał także szaloną popularność. Myślę tu o grze „Klax", która pierwotnie powstała na Atari ST, a potem została przeniesiona na Amigę i na liczne

MORTAL KOMBAT 2 (Sega)

Tej nawalanki nie trzeba chyba nikomu rekomendować. Pierwsza część gry wywołała olbrzymie zamieszanie w komputerowym światku, a to z racji niezwykle okrutnych i krwawych scen. Łamanie żeber, wyrywanie kręgosłupów i inne tego typu widoczki, były tam na porządku dziennym. Ta krwawa jatka szybko



typy automatów do gier – Coin-up. Teraz po kilku latach trafiła mi do rąk wersja „Klaxa" przeznaczona do konsoli „Lynx". Uruchamiając tę sympatyczną grę poczułem, że odżyła we mnie stara sympatia do prostych gier logiczno- zręcznościowych. Wrażenie to spotęgował również fakt, że do „wielkiej rodziny graczy komputerowych" dołączył ostatnio mój syn, który dopiero odkrywa wspaniały świat gier. Ja jako stary wyjadacz, zaskoczyłem na początku malca kilkoma starymi trickami i oczywiście tryumfowałem. Nie na długo jednak, bo teraz dzieciaki to bardzo pojętne bestie i szybko okazało się, że „mały" ogrywa „starego", jak chce. Nie mam jeszcze ochoty, aby przejść już na „komputerową emeryturę", więc chyba będę musiał znaleźć sobie gry innego typu, w których „starzy" mogą jeszcze trochę „porządzić".

Przejdźmy jednak do rzeczy, to jest do „Klaxa". Gra powstała w 1991 r., a jej zasady są wyjątkowo proste. Wygląda to tak: po długim torze staczają się dół różnokolorowe klocki. My natomiast dysponujemy specjalną „łapaczką", którą chwytamy klocki gdy te dojdą do końca toru. Następnie schwytane klocki musimy szybko układać na półce znajdującej się poniżej toru, ale sposób w jaki je układamy, nie jest obojętny. Musimy bowiem dopasować sąsiednie klocki kolorystycznie. Tak więc możemy np. ułożyć kolejno 3 czerwone klocki jeden na drugim (w pionie), jeden obok drugiego (w poziomie) i po skosie (heksagonalnie). Uzyskujemy wtedy tzw. linię , która znika pozostawiając miejsce na następne klocki (podobnie jak w „Tetrisie"), a jednocześnie podwyższa się stan naszego licznika. Oczywiście gra kryje jeszcze wiele niespodzianek, jak np. klocki specjalne – „mokrzaczki", które automatycznie przyjmują kolor dwóch sąsiednich klocków (o ile te są takie same), ciekawe plansze bonusowe, itp. Gra jest fajnie zrobiona graficznie i dźwiękowo. Biorąc pod uwagę, że „Lynx" jest konsolą przenośną, to oprawa dźwiękowa jest doprawdy rewelacyjna – brzmi to lepiej niż na Atari ST – digitalizowane odgłosy, okrzyki publiczności, brawa i jęki zawodu. Gra piekielnie wciąga i jest naprawdę ekstra. Sprawdź więc, czy nie masz jej w swoich starych zbiorach, bo gra dostępna jest także na Amigę i ST, a warto czasami powrócić do starszych rzeczy.

■ MS



znalazła swoich zagorzałych zwolenników i pewnie tyle samo przeciwników. Ci drudzy zorganizowali wielki raban na rzecz ograniczenia, a nawet wyeliminowania scen brutalnych w grach komputerowych, co oczywiście było najlepszą reklamą tej gry. Teraz emocje już trochę ucichły, a w międzyczasie powstała organizacja ELSPA, której zadaniem jest ustalanie limitów wiekowych dla graczy na wzór filmów. Ciekawe, że „Mortal Kombat 2" został zaliczony do kategorii „dozwolone od lat 15".



Cóż można powiedzieć o tej nowej grze. W zasadzie różnice w stosunku do pierwowzoru są niewielkie. Ot, kilka nowych postaci, trochę nowych, nietypowych ciosów, inne scenerie i to właściwie wszystko. Ale gra może się podobać. Entuzjaści krwawych mordobić mogą nasycić się widokiem ścinanych głów, śmiertelnych ciosów, kałuż krwi, itp. Gra nie ustępuje graficznie pierwszej części, a chyba ją nawet przewyższa.

„Mortal Kombat 2" w wersji na Segę, trafił do sprzedaży znacznie wcześniej niż powstały jego wersję na inne komputery: PC i Amigę. Dlatego posiadacze Segi nie muszą popadać w kompleksy z powodu braku dopływu nowości na ich maszynkę. Spokojna głowa. Sega górą!

NBA '95 (Sega)

Koszykówka w Polsce bije szczyty popularności, a to za sprawą licznych transmisji telewizyjnych z pojedynków najlepszej ligi świata – NBA. Myślę więc, że propozycja udziału w rozgrywkach wraz z najlepszymi drużynami spotka się z dużym zainteresowaniem miłośników gier komputerowych i koszykówki zarazem. Posiadacze Segi już mogą cieszyć się nową grą sportową – NBA '95 – przeznaczoną na ich maszynki. I znów Sega górą! Właściciele pecetów i Amig, będą musieli na tę grę jeszcze trochę poczekać, a jest na co. Szybka i sprawnie zrealizowana gra, dostarcza naprawdę wielu emocji. Na uwagę zasługuje dobra oprawa graficzna i dźwiękowa, zaś języczkiem uwagi autorów było możliwie wierne przedstawienie efektownych wrzutek do kosza. Udało im się to znakomicie i dzięki temu, na ekranie telewizora, możemy podziwiać wiele świetnych zagrań zakończonych efekciarskimi koszami. Myślę, że miłośników basketballa nie trzeba więcej przekonywać, że warto w tę gierkę zagrać. Odstraszająca może być tylko cena cartridge'a z grą – 1.800.000 – ale czegóż się nie robi dla „miłości".

■ MS



KONSOLE - NEWS

• Na kampanię reklamową Jaguara firma Atari wydała w samych USA około 30 mln dolarów. To jednocześnie i dużo, i mało, jeśli wziąć pod uwagę, że kampania reklamowa samej gry „Donkey Kong Country" firmy Nintendo pochłonęła około 10 mln dolarów.

• Przewiduje się, że w samych Stanach Zjednoczonych w ciągu pierwszego roku od premiery zostanie sprzedanych 300 tys. czytników CD do Jaguara.

• W samej Wielkiej Brytanii w latach 1992-93 sprzedano 1.4 mln konsol SNES i 1.8 mln konsol Sega MegaDrive

• Natomiast przewidywana światowa sprzedaż konsol systemu 3DO ma wynosić 10 tys. miesięcznie

• Philips rozpoczął nową agresywną kampanię promocyjną swego systemu CD-i. Nowy model 450 trafił do brytyjskich sklepów w cenie detalicznej 299 funtów. W najbliższych dniach ma trafić do sprzedaży w cenie 449 funtów model fabrycznie wyposażony w cartridge DV umożliwiający odtwarzanie filmów zapisanych w formacie Video CD.

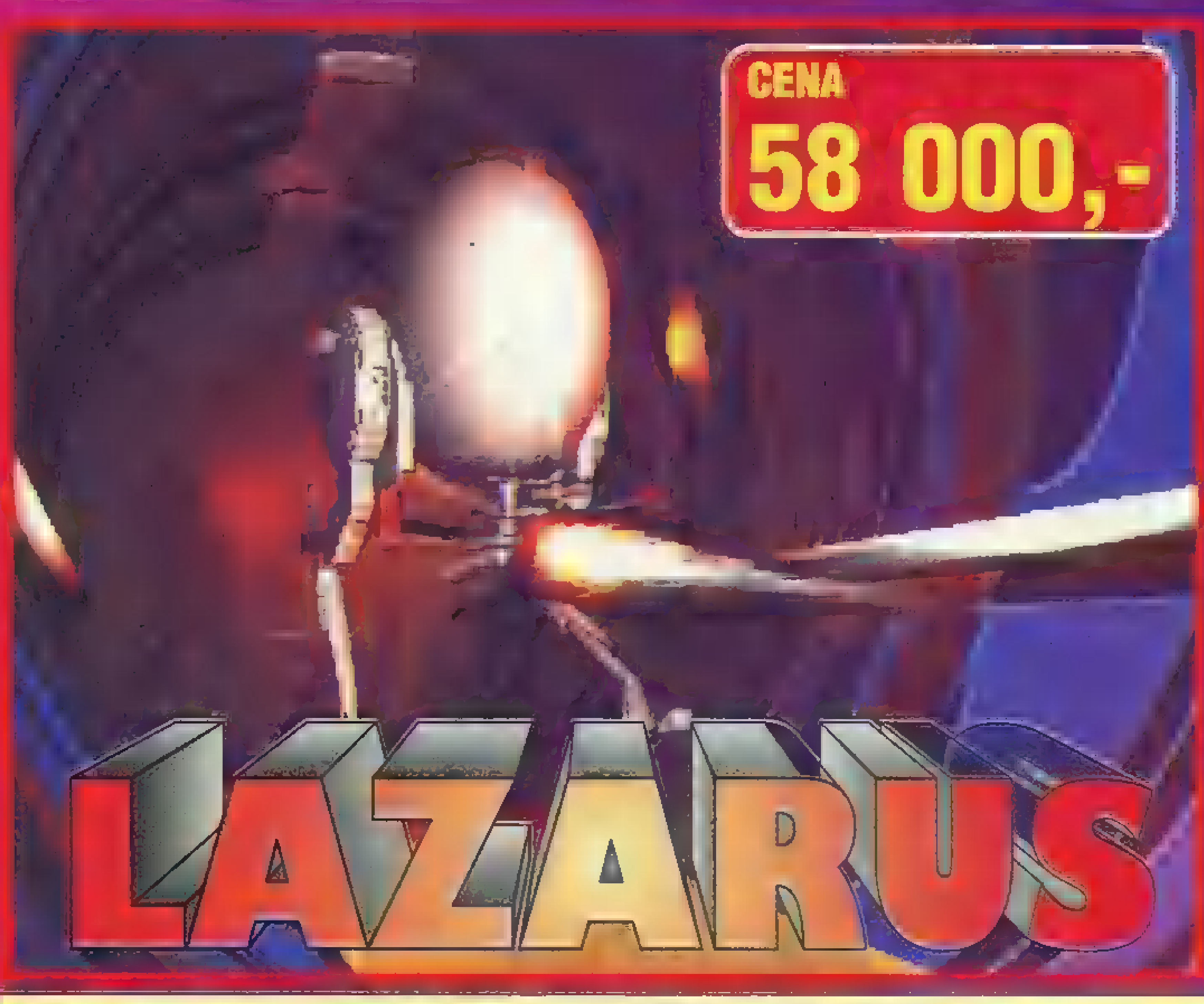
• Amerykański oddział koncernu Sony – Sony Corporation of America – utworzył nową firmę Sony Computer Entertainment of America. Na razie jedynym zadaniem tej nowej firmy ma być promocja i sprzedaż najnowszego dziecka Sony – PlayStation – na rynku amerykańskim. Urządzenie to powinno pojawić się na rynku japońskim jeszcze w tym roku, a na rynek amerykański powinno trafić na początku 1995 roku. Stacja wykorzystuje 32-bitowy procesor RISC oraz dodatkowe procesory do obsługi grafiki i dźwięku. Pozwala na przetwarzanie danych z prędkością zbliżoną do systemów 500 MIPS oraz odtwarzanie pełnoekranowych nagrań wizyjnych z prędkością 30 klatek na sekundę.

• Amerykańska firma Life Fitness, produkująca m.in. rowerki treningowe Lifecycle, pracuje w tej chwili nad stworzeniem Life Fitness Entertainment System. Ma to być powstałe przy współpracy z Nintendo urządzenie łączące technikę Lifecycle z konsolą SNES. Ma to pozwolić na milsze i ciekawsze wykonywanie ćwiczeń. Wiadomo że marzeniem wszystkich producentów popularnego sprzętu do ćwiczeń fizycznych jest, aby ich sprzęt potrafił nie tylko przyciągnąć, ale również utrzymać użytkownika. A trzeba przyznać, że taka samotna jazda na rowerku Lifecycle jest szalenie nudna. O ileż ciekawiej byłoby, gdyby ćwicząca osoba mogła pedałując oglądać na monitorze ciekawe widoki przesuwające się z prędkością zależną od prędkości pedałowania. A systemy multimedialne w połączeniu z urządzeniami treningowymi dają jeszcze bogatsze możliwości. Nic na przykład nie stoi na przeszkodzie, aby opór stawiany przez pedały był zmienny i zgodny z profilem drogi aktualnie wyświetlanej na ekranie. Po prostu LFES może stać się jeszcze jednym urządzeniem sterującym dla gier komputerowych. Dlaczegóż niby gier typu „Tour de France" nie można by rozgrywać pedałowaniem na rowerku Lifecycle?

Nowości



Doskonała, relaksująca gra dla miłośników komputerów. Dziesiątki fantastycznych animacji i muzyczek.



Gra zręcznościowo - *labiryntowa*

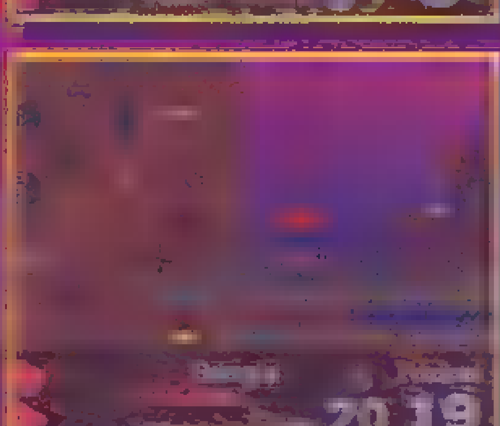
Era wojen gwiezdnych. Opuszczona przez ludzi baza na planecie AN-ALFA-BETA kryje pięć ważnych strategicznie przed- miotów, których strzegą zbuntowane roboty. Zadaniem pułkownika Colonela, uzbrojonego w karabin laserowy, jest ich odnalezienie.

KOMPUTER: C-64, wkrótce Amiga.











Dynamiczna i wciągająca **gra zręcznościowa.** Trzydzieści długich i urozmaiconych poziomów.



[illegible] zręcznościowa. Musisz pozbierać gwiazdy [illegible] 40 planetach, likwidując wrogo nastawione do Ciebie stworzenia.



Bardzo rozbudowana (256 komnat) gra zręcznościowa. Świetna grafika, muzyka i efekty dźwię[illegible].



Uniwersalny edytor muzyczny. Narzędzie dla programistów oraz, dzięki szczegółowej instrukcji, dla ambitnych nowicjuszy.



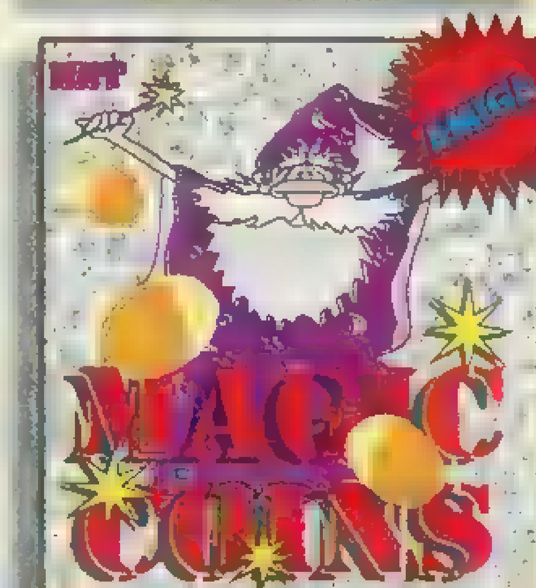
Duża dawka wiedzy [illegible] zakresu szkoły podstawowej i pierwszych klas szkoły średniej w formie testu.



Coś dla hazardzistów. Dwie gry, z których każda może wciągnąć [illegible] długie godziny.



Duża dawka wiedzy [illegible] zakresu szkoły podstawowej i pierwszych klas szkoły średniej w formie testu.



Doskonała gra planszowa, w którą zagrać można tylko na komputerze. Edytor plansz i wiele gotowych przykładów.



Program edukacyjny dla dzieci [illegible] wieku przedszkolnym. Puzzle, cymbałki i kolorowe wycinanki.



Gra ucząca ortografii. Najlepsze możliwe połączenie zabawy z nauką.



ZNANA [illegible] LOGICZNA Realistyczna grafika. Doskonała muzyka i synteza mowy ludzkiej.



Przygodowo - zręcznościowa gra fantasy. Amigowska wersja [illegible]go bestselleru.



DEUTSCH TESTER pomaga [illegible] nauce słówek, zwrotów i zdań [illegible] języku niemieckim. Atrakcyjna forma graficzna.



ENGLISH TESTER pomaga w nauce słówek, zwrotów i zdań w języku angielskim. Atrakcyjna forma graficzna.



Program obejmuje materiał szkoły podstawowej i pierwszych klas szkoły średniej.



Gra ucząca ortografii. Najlepsze możliwe połączenie zabawy z nauką !

UWAGA !
Hurtownie i sklepy:

- Posiadamy duży wybór licencjonowanych programów na C-64, AMIGĘ, IBM, ATARI XL/XE.
- Zapewniamy bezpłatne, kolorowe materiały reklamowe.
- Przy stałej współpracy udzielamy odbiorcom hurtowym bardzo korzystnych rabatów.
- Programy dostarczamy pocztą lub koleją [illegible] terminie do 5 dni, na nasz koszt.

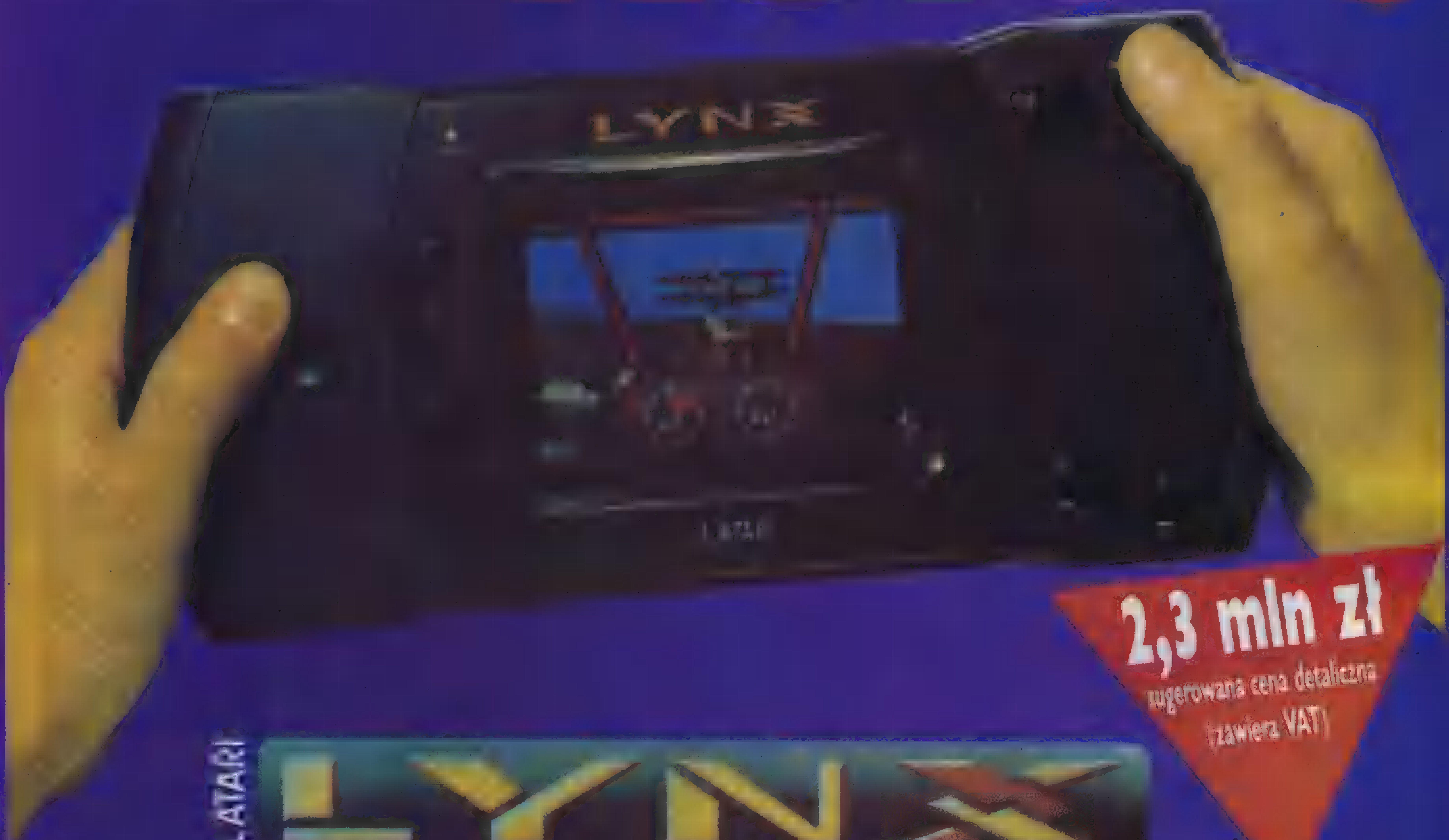


Zestaw trzech wciągających gier logicznych : **UHO PUZZLE CLUB, FAST BRAIN i SŁÓWKA.** To lekarstwo na nudne wieczory.

UWAGA KOMPUTEROWCY

Prowadzimy także sprzedaż wysyłkową. Zamówienia prosimy przesyłać na kartkach pocztowych. Należy podać swój pełny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Do każdego zamówienia doliczamy koszty przesyłki. Przy zamówieniach większych niż jedna sztuka udzielamy 5% rabatu ! **KATALOGÓW NIE WYSYŁAMY** - ogłoszenie obejmuje wszystkie wydawane przez nas programy.

Nowość. Przestaw się na kolor.



2,3 mln zł
sugerowana cena detaliczna
(zawiera VAT)

ATARI LYNX

przenośna konsola do gier w kolorze ze wspaniałym dźwiękiem.

4096 kolorów, 16-bitowy procesor graficzny taktowany zegarem 16 MHz, regulowanie głośności czterokanałowego dźwięku stereo, stereofoniczne gniazda słuchawkowe, regulacja jasności obrazu, podświetlenie ekranu, 3,5" kolorowy wyświetlacz LCD wysokiej rozdzielczości, dla leworęcznych – obracanie obrazu o 180°, przycisk pauzy, dwie pary przycisków fire, 7 dodatkowych funkcji, 8-kierunkowy joypad, gniazdo sieciowe umożliwiające podłączenie do 8 Lynxów na raz; zasilanie 9V: baterie, sieć, zapalniczka samochodowa, dostępnych blisko 100 gier.

Dalszych informacji nt. sprzedaży hurtowej i detalicznej udziela:
Autoryzowany dystrybutor firmy Atari na terenie Polski:
ATAR SYSTEM: ul. Środkowa 3a, 53-662 Wrocław, tel. (071) 556460, fax (071) 735052.
Adres do korespondencji: ATAR SYSTEM, skryt. poczt. 2180, 53-675 Wrocław 44.

VALHALLA
AND THE LORD OF INFINITY

W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" doprowadziliśmy Księcia Valhalii do końca pierwszego poziomu. Dziś dwa kolejne poziomy. Przy okazji chcieliśmy poinformować naszych Czytelników, że „Valhalla and the Lord of Infinity", to zaledwie pierwsza część większego cyklu przygód Księcia. Na razie wiadomo nam o co najmniej dwóch dalszych częściach, które niedługo powinny trafić na rynek.

LEVEL 2 – THE SANCTUARY

Dalsze przygody rozpoczynasz w pomieszczeniu nr 1. Obejrzyj dokładnie płytkę podłogową i wyciągnij Udko Kurczaka (LEG OF CHICKEN). Podpiecz udko na Grillu i upieczone daj Czaszce. Przejdź przez otwarte drzwi i porusz płytką podłogową obok drzwi prowadzących do sali nr 4. Wyciągnij Złoty Klucz (GOLDEN KEY) i otwórz nim drzwi obok ołtarza z bryłą lodu. Przełóż dźwignię lewara na końcu korytarza i wejdź do komnaty nr 3.

Podnieś Złoty Patyk (GOLD STICK) i porusz płytką podłogową za skrzynią. Weź Napój Siły (STRENGTH OF POTION) i przejdź do sali nr 2. Tutaj wypij ten napój i przenieś Ciężką Wazę blokującą dostęp do klucza. Wróć do sali nr 1 i otwórz skrzynię oraz weź jej zawartość – Książkę i Zaklęcie Wiatru WIND CHARM).

Wróć teraz do miejsca, w którym znalazłeś Golden Key, włóż Patyk w otwór lewara, pociągnij za dźwignię i wejdź do sali nr 4. Tutaj przełóż dźwignię obok skrzyni i podejdź do Ołtarza FOUR DIMENSION. Włóż książkę Godzin (BOOK OF HOURS) do wody i zabierz podarowany Zegar (WATCH), który się pojawi. Udaj się do komnaty nr 3, podejdź do Szamana Czasu (SHAMEN OF TIME) i podaruj mu Zegar. Pozwoli Ci teraz przejść.

Wejdź przez otwarte drzwi do sali nr 15 i podnieś Srebrny Klucz (SILVER KEY). Przełóż dźwignię lewara w dolnej części pomieszczenia i połóż Srebrny Klucz na grillu. Weź Srebro i połóż je na formie, a następnie zabierz powstały klucz i otwórz nim drzwi.

Przejdź teraz do sali nr 6 i wyciągnij spod płytki podłogowej klucz do skrzyni. Wróć z powrotem do sali z Głową Lwa i otwórz nim skrzynię. Weź z niej Kufel (TANKARD), udaj się do sali nr 2 i nalej do niego Piwa. Odszukaj duży, brzydki grzyb w pobliżu wejścia do sali nr 4 i postaw na nim Kufel, a ten szlachetny napój zamieni się w lurę. Zanieś Kufel Szamanowi Nieczystości (SHAMEN OF IMPURITY) i daj mu się napić. Wejdź w otwarty już korytarz obok niego, obejdź dookoła i wyjmij spod płytki podłogowej Napój Chroniący przed Zimnem (POTION OF COLD PROTECTION). Teraz podejdź do Bryły Lodu, wypij ten napój, podnieś ją i zanieś do Piekarnika (OVEN) w sali nr 4. Po stopieniu się lodu weź Oko Nieba (EYE OF HEAVEN), wróć do sali nr 2 i połóż je na Tarczy Słonecznej (SUN). Weź powstałego Kamiennego Lwa (STONE OF LEO), przejdź do sali nr 3 i połóż go na Głowę Lwa. Zabierz Złoty Symbol, przejdź obok Szamana Czasu i połóż Symbol na neutralizujący pole elektryczne Kamień (DEAKTIWATE STONE). Chwyć dostępny już Magiczny Pierścień (MAGIC RING) i udaj się do pomieszczenia z wieloma dziurami.

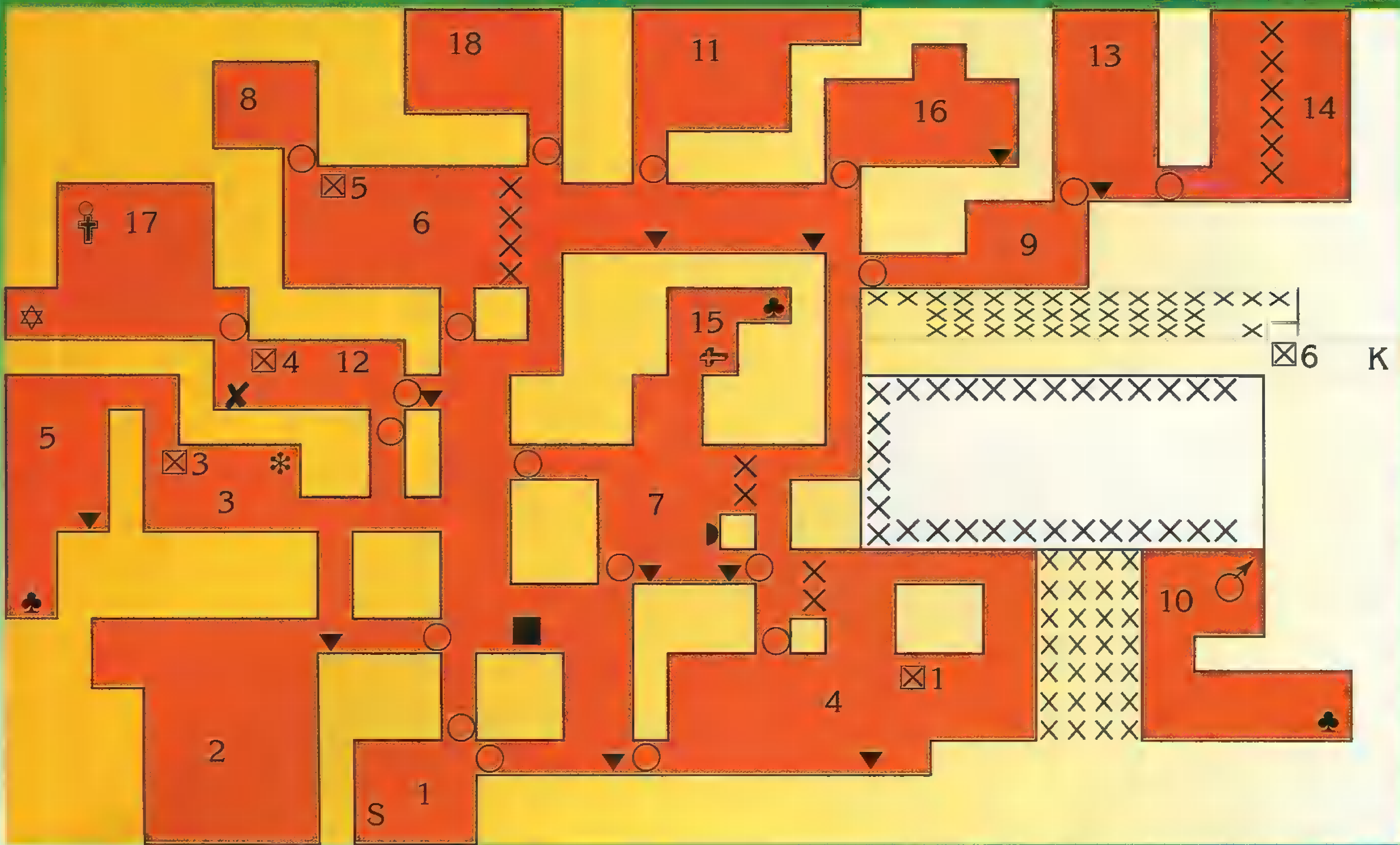
Połóż Pierścień na Ołtarzu i weź Złoty Klucz – otwiera on drzwi komnaty nr 7. Skieruj tam swe kroki.

Przełóż dźwignie dwóch lewarów, sprawdź podłogę i podnieś klucz. Przejdź do pokoju nr 2, otwórz nim skrzynię i weź zawartość – Popioły (ASHES) oraz klucz do skrzyni. Opuść to pomieszczenie i podejdź do Ołtarza z Feniksem (PHOENIX). Posyp go popiołem, a pojawi się Drewniany Krzyż (WOODEN CROSS). Wejdź do sali nr 7 i połóż go na Biblii, a zamieni się w Złoty Krzyż (GOLDEN CROSS). Przejdź do sali nr 6 i daj go Szamanowi Świętej Trójcy. Wejdź do sali nr 8, podnieś GEM i połóż go na kolce. Weź stąd Gem Czterech Wiatrów (GEM OF FOUR WINDS), klucz spod płytki oraz Krew (BLOOD). Załaduj to wszystko do kieszeni i udaj się do sali nr 4.

Otwórz skrzynię i weź klucz oraz butelkę z Napojem Artura. Podejdź teraz pod drzwi sali nr 9, otwórz je i wejdź do środka. Podnieś złamany kij oraz płytkę podłogową. Wróć do miejsca, gdzie leży butelka z rozlanym klejem i sklej nim złamany kij (połóż kij na klej). Na tym etapie powinieneś mieć już ze sobą trzy podłogowe płytki. Przejdź w prawo i użyj tych płytek do zapełnienia trzech kolejnych dziur.



THE SANCTUARY LEVEL 2



Grafika wktorowa © C.G.S.

☒1 SHAMEN OF IMPURITY
☒2 SHAMEN OF THE MOON
☒3 SHAMEN OF TIME
☒4 szaman obfitości
☒5 szaman świętej Trójcy
☒6 szaman świętej wody
××× Przepaść
○ Drzwi
❊ Głowa lwa
Ołtarz zmartwychwstania
■ Bryła lodu
♣ Magiczny pierścień
▼ Dźwignia lewara
◗ Kasa (z pieniążkami)
✘ Drzewo ofiarności
✡ Święty grall
S Start
K Koniec

Przejdź przez powstałą kładkę i wyjmij spod odklejonej płytki podłogowej w sali nr 10 Drewniany Znak. Otwórz skrzynię i weź z niej GEM.

Przejdź teraz w pobliże pokoju nr 11 i włóż sklejony patyk w otwór lewara na ścianie. Wejdź do sali nr 11, podnieś Srebrny Pręt, kamień (ROCK) spod płytki i połóż GEM na kolcach.

Przejdź dalej – pod drzwi sali nr 12 – włóż pręt w otwór, szarpnij za dźwignię, wejdź do środka i podnieś klucz. Teraz postaw butelkę z krwią na pniu Drzewa Ofiarnego (SACRIFICAL TREE) a na ścianie pojawi się dźwignia. Pociągnij za nią, wyjdź z komnaty i udaj się do sali nr 9. Tutaj wrzuć do Wody Spokoju kamień (ROCK) i weź łeb Wilkołaka. Przejdź do sali nr 6, otwórz skrzynię i weź z niej Ciekły Metal oraz Czar Wiatru. Skieruj się do sali nr 4 i połóż Drewniany Znak na różowym plastyku.

W powstały odcisk włóż Ciekły Metal, weź Złoty Symbol jaki się utworzy i idź do sali nr 10. Tutaj połóż ten Symbol na kamieniu neutralizującym i zabierz z końca korytarza Magiczny Pierścień.

Zanieś go na Ołtarz w pomieszczeniu z mnóstwem dziur i podnieś Banknot Funtowy. Połóż Banknot na Kasie (TILL) w sali nr 7 i zbierz Złote Monety. Pójdź do sali nr 9 i połóż je na Stołku Przemian (STOOL OF CHANGE). Wejdź do sali nr 13, podnieś Zielony Pręt, wypij Napój Artura i weź Miecz z Dilos (SWORD OF DILOS) – ten z prawej. Pociągnij za dźwignię, przejdź w prawo, połóż Miecz nad przepaścią i przejdź na drugą stronę. Podejdź do Ołtarza i wrzuć głowę Wilkołaka do Morza Świateł. Zabierz Srebrny Półksiężyc (SILVER CRESCENT) i sprezentuj go Szamanowi Księżyca (SHAMEN OF MOON) w sali nr 7.

Przejdź obok niego do sali nr 15 i wyjmij spod płytki podłogowej GEM. Teraz w pobliżu sali nr 16 włóż w otwór w ścianie Zielony Pręt. Przejdź przez otwarte drzwi i podnieś Pająka (SPIDER).

Pociągnij za dźwignię na dole i przejdź do sali nr 14. Przejdź po Mieczu i wyjmij z otwartej skrzyni Czar Wiatru oraz Magnes.

Przejdź, zabierając Miecz, do sali nr 11. W miejsce butelki ze Staminą połóż na taborecie Magnes, a on przyciągnie z drugiego taboretu Metalową Skrzynkę.

Wróć do sali nr 7, połóż Pająka na Ołtarzu Obfitości i weź Sztabkę Złota. Daj ją Szamanowi Obfitości w sali nr 12 i przejdź obok niego do sali nr 17. Spójrz pod płytkę podłogową – możesz przeczytać książkę – i weź Srebrny Klucz z górnego lewego rogu. Otwórz tym kluczem drzwi do sali nr 18 i wyjmij spod płytki Czar Wiatru. Podejdź teraz do rozlanego kwasu siarkowego w sali nr 6 i wrzuć Metalowe Pudełko. Weź powstały Pergamin. Pójdź do sali nr 16 i umieść cztery Czary Wiatru na odpowiednich podstawkach – Północ (N), Południe (S), Wschód (E) i Zachód (W). Wrzuć do Ołtarza za zburzoną ścianą Klejnot Czterech Wiatrów (GEM OF FOUR WINDS) i weź Złoty Symbol, który połóż na kamień w sali nr 15. Podnieś trzeci Magiczny Pierścień i zrób to samo, co z pozostałymi.

Podejdź do plam z atramentu (w pobliżu sali nr 16) i połóż na nich czysty Pergamin. Przeczytaj go i wrzuć do płomienia w sali nr 6. Podnieś Czaszkę Śmierci (SKULL OF DEATH) i umieść ją następnie w Wodzie zmartwychwstania (RESSURECTION WATER) w sali nr 15. Weź powstałe w ten sposób Nieśmiertelne Łańcuchy i umieść je w Nieśmiertelnym Płomieniu (INFINITY FLAME) w sali nr 18. Podnieś Złoty Symbol i umieść go na kamieniu w sali nr 17. Śmiało weź teraz Kielich Świętego GRAALA i napełnij go ambrozją w sali nr 8.

Teraz pójdź do końca poziomu, daj napój Szamanowi, przejdź do klucza używając Miecza, podnieś klucz i otwórz nim ostatnie drzwi. Przejdź w prawo i wchodzisz do trzeciego poziomu tej niezwykle skomplikowanej i wspaniałej gry, ale o tym następnym razem.

• Jan Doroszkiewicz



P.P.H.U. AVAX

04-029 Warszawa
ul. Rozłucka 5/5;
tel/fax. (0-22) 10-69-58 (g. 9-16)

OFERTA HANDLOWA 01.12.94



1. LICENCJONOWANE GRY NA KOMPUTERY AMIGA i IBM

Tytuł	Komputer	Cena
688 Attack Sub	PC/Amiga	280
American Poker + data dysk	Amiga	145
Another World	PC/Amiga	345
Apidya	PC	280
Assassin	Amiga	280
Ardeny	PC	390
Banshee	A1200	540
Birds of Prey	PC/Amiga	280
Black Crypt	Amiga	280
Body Blows+SuperFrog+Overdrive	Amiga	650
Budokan	PC/Amiga	280
Buzz Aldrin's Race...	PC	805
Chuck Rock 2	Amiga	305
Colossus	PC	430
Corridor 7	PC	710
Creatures	Amiga	280
Cruise for a Corpse	PC/Amiga	345
Dangerous Streets	PC/Amiga	280
Deluxe Strip Poker	PC	525
Demon Blue	PC/Amiga	170
Dizzy Excellent Adventures	Amiga	360
Dracula	PC/Amiga	465
Dune I	PC/Amiga	280
Elektro Body	PC	285
Epic Pinball (Flipper 2)	PC	280
Euro Soccer	PC/Amiga	280
Fields of Glory	PC	855
F-14 Fleet Defender	PC	1.040
F 15 III	PC	780
F 16 Combat Pilot	PC/Amiga	170
F 117 A	PC/Amiga	670
Flashback	PC/Amiga	345
Fliper	PC	360
Franko	Amiga	245
Frontier – Elite II	Amiga	735
Frontier – Elite II	PC	720
Cenesia	PC/Amiga	525
Giełda Światowa	Amiga	195
Gobliins 2	PC/Amiga	515
Grand Prix Unlimited	PC	480
Hand of Fade ver. pol.	PC	795
Harpoon	PC/Amiga	280
Heartlight	PC	285
Heartlight	Amiga	200
Heimdall 2	PC/Amiga	585
Heimdall 2	A1200	625
Heroes 357	PC	280
Hired Guns	PC	695
Hired Guns	Amiga	835
Hoyle Book of Games vol. 2	PC/Amiga	280
Humans	Amiga	610
Humans	PC	660
Imperium Galactica	PC	245
Indianapolis 500	PC/Amiga	280
Innocent	PC	830
Innocent	Amiga	685
Janosik	Amiga	115
Karciarz	Amiga	160
Kasparov's Gambit	PC	670
Legends of Valour	PC/Amiga	345
Lethal Weapon	Amiga	355
Low Blow	PC	480
Magiczna Księga	Amiga	245
Mean Machine	Amiga	220
Mentor	Amiga/A1200	355
Operation Stealth	PC/Amiga	345
Oscar	Amiga	260
Oscar	A1200	270
Oscar	PC	305
Pacific Strike	PC	915
Patriot	PC	550
Pirates!	PC/Amiga	280
Powermonger	PC/Amiga	280
Privater	PC	735
Rampart	PC	280
Return of the Phantom	PC	795
Risky Woods	PC/Amiga	280
Road Rash	Amiga	280
Robbo	PC	285
Rooster	Amiga	150
Rooster 2	Amiga	190
Sabre Team	Amiga	400
Sabre Team	PC/A1200	480
Seal Teem	PC	490
Seawolf	PC	735
Shadow Caster	PC	795
Shadowlands	PC/Amiga	280
Skid Marks	Amiga	400
Sky High Stuntman	Amiga	220
Soccer Kid	PC/A1200	475
Soccer Kid	Amiga	460
Space Hulk	PC	650
Space Hulk	Amiga	515
Space Quest 1	PC/Amiga	405
Spy Master	PC	240
Street Fighter 2	PC/Amiga	345
Street Hassle	Amiga	115
Strike Commander	PC	795
Stunt Driver	PC	195
Subwar 2050	PC	795
Super All Stars	Amiga	360
Surf Ninjas	PC/A1200	280
Syndicate ver.pol.	PC	695
Syndicate	Amiga	585
Task Force 1942	PC	795
T F X	PC	1.300
The Big 100	PC/Amiga	500
The Last Soldier	Amiga	190
Theatre of War	PC	250
Theme Park	PC	795
Theme Park	A1200	795
Traps & Treasures	Amiga	400
Trolls	Amiga	235
Trolls	PC/A1200	260
UFO	PC	855
Universe	PC	625
Universe	Amiga	585
Uridium 2	Amiga	390
Valhalla	PC	465
V for Victory	PC	495
Wing Commander	PC/Amiga bez 600	280
Winter Super Sports	PC/Amiga	235
Wizkid	Amiga	400
Xenobots	PC	430

2. CD ROM PC/AMIGA CD–32

Tytuł	Komputer	Cena
Banshee	CD–32	540
Battle Isle II	PC	1.950
Cinemania	PC	1.550
Compton '95	PC	1.160
Crime Patrol	PC	1.850
Dangerous Creatures	PC	1.330
Dangerous Streets	CD–32	515
Encarta '94 (oem)	PC	2.050
Frontier – Elite II	PC	870
Gabriel Knight (oem)	PC	900
Heimdall II	PC	625
Heimdall II	CD–32	585
Living Books (bajki)	PC	820
Mad Dog 2 (oem)	PC	950
Media Euro	PC	2.270
Mega Race (oem)	PC	900
Microcosm (oem)	PC	820
NHL Hockey'95	PC	735
Privater	PC	735
Shadow Caster	PC	795
Sherlock Holmes	PC	610
Seawolf	PC	735
Space Hulk	PC	650
Star Lord	PC	1.490
Summer Olympix	CD–32	515
Surf Ninjas	CD–32	515
Syndicate	PC	695
T F X	PC	1.695
The Animals	PC	735
The Journeyman Project	PC	1.130
The Labyrinth of Time	PC	1.590
The Lawnmower Man (oem)	PC	780
The New Grolier (encykl.)	PC	950
The 7-th Guest	PC	1.050
Theme Park	PC	795
Tornado	PC	610
Trolls	CD–32	515
Universe	CD–32	585
Whale's Voyage	CD–32	515
Who Shot Johnny Rock?	PC	950
World Atlas 5.0	PC	750

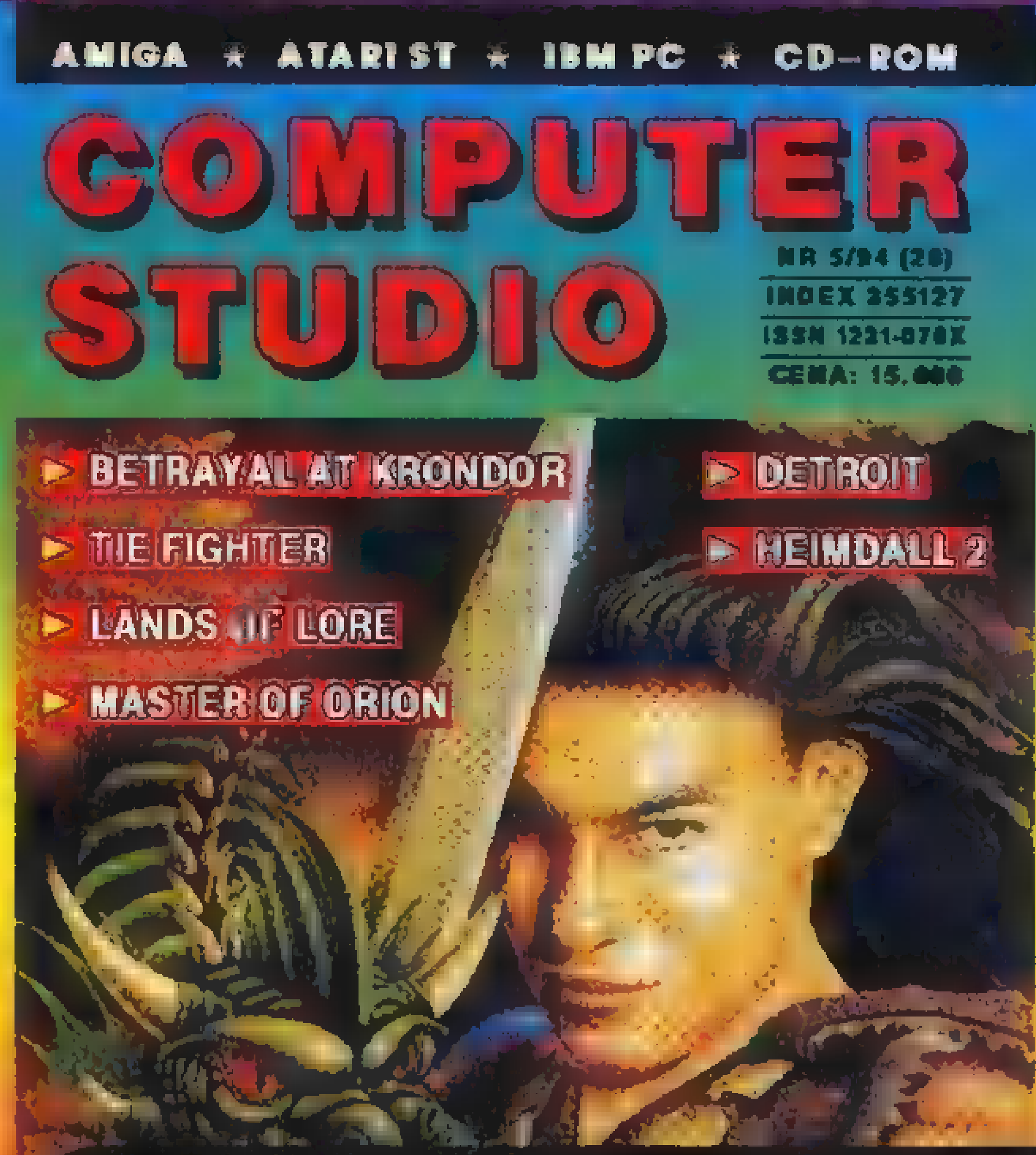
3. LICENCJONOWANE PROGRAMY UŻYTKOWE I EDUKACYJNE

Tytuł	Komputer	Cena
ABC Chemii	Amiga	175
Amisłownik (ang-pol, pol-ang)	Amiga	195
ETeacher v. 2.5 (angielski)	PC	395
ETeacher v. 2.5 (francuski)	PC	395
ETeacher v. 2.5 (niemiecki)	PC	395
FD Kat	PC	250
Grammar Tree (ang.)	PC	395
Mickey Euro (ang. dla dzieci)	PC	2.790
Organizator	Amiga	195
Ortografia	Amiga	175
Pitagoras kl. 7,8 + egz. wst.	PC	395
Pitagoras kl. 1,2 LO	PC	395
Pitagoras kl. 3,4 LO + matura	PC	395
Pitagoras kl. 7,8	Amiga	210
Pitagoras kl. 1,2 LO	Amiga	210
Pitagoras matura	Amiga	210
Program FIRMA__JSC	PC	950
Softeczka 1, 2, 3, 4,	PC	300
Super Memo	Amiga	495
Wirtschafts Deutsch	PC	180

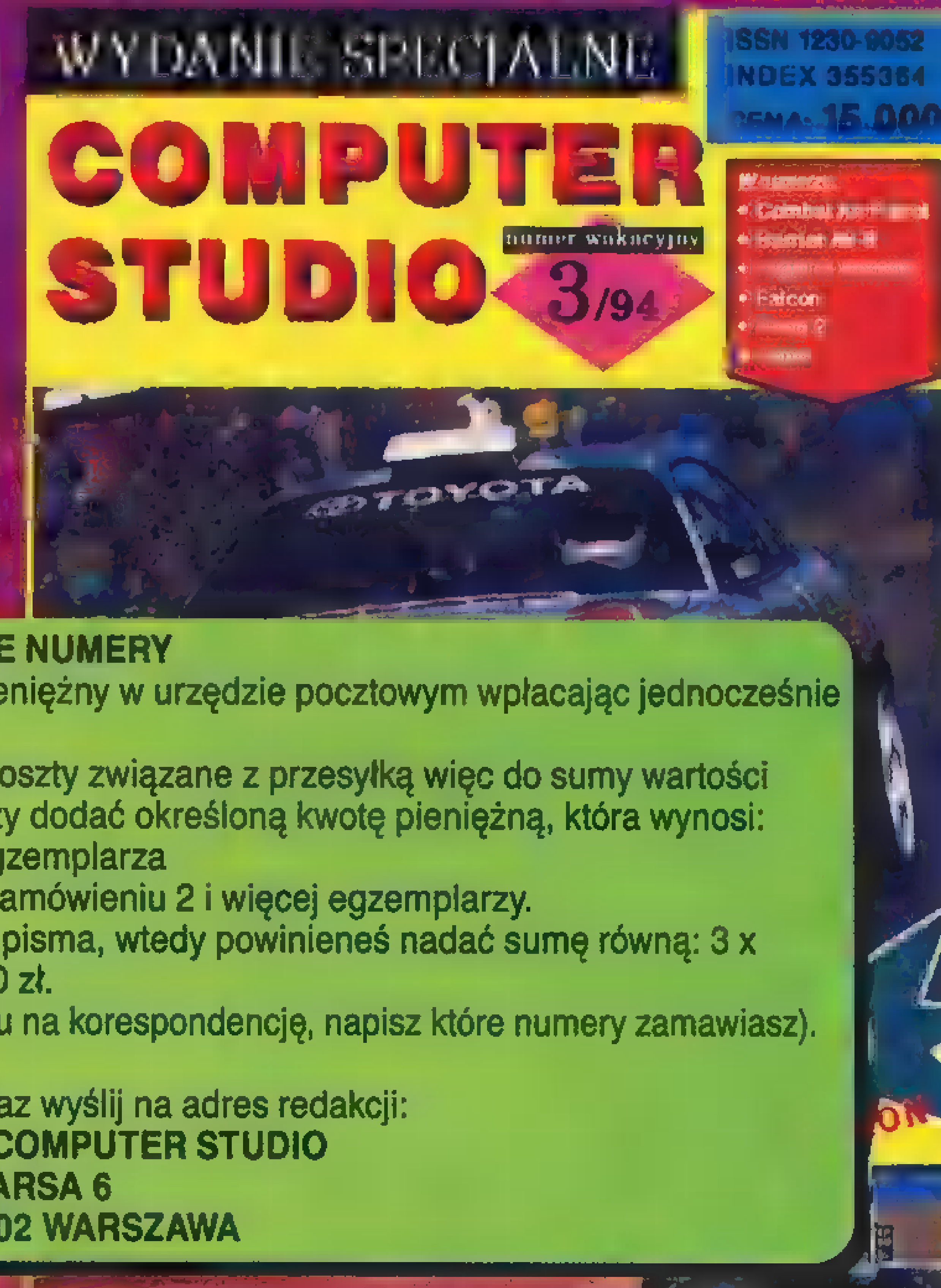
Wszystkie ceny są podane w tys. złotych, są cenami detalicznymi i zawierają podatek VAT.

Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym. Przy zakupach powyżej 300 tyś. zł koszty przesyłki ponosi firma „AVAX".

Specjalna oferta dla odbiorców hurtowych i sklepów (prosimy o kontakt).







CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO"?

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY
Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.
UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:
+ 5.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
+ 8.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 8.000 (koszty) = 38.000 zł.
Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).

Przekaz wyślij na adres redakcji:
CGS COMPUTER STUDIO
ul. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

COMPUTER STUDIO – zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.

Składanka 2-3-4 cena 20.000 zł
Zawiera 18 opisów z pierwszych numerów „CS": COLORADO, MAYA, ELVIRA I, F-29, EYE OF THE BEHOLDER I cz.1, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F-19, RAILROAD TYCOON cz.1, SILENT SERVICE II...

Składanka 5-6-7 cena 20.000 zł
Zawiera 15 opisów z wcześniejszych numerów „CS": POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORDS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON cz.1, F-29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER I cz.2 i 3, ANOTHER WORLD...

CS 3/93 (11) cena 15.000 zł
FIRST SAMURAI cz.2, CADAVER cz.2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELVIRA 2 cz.2, FIRE FORCE, AMAZON.

CS 4/93 (12) cena 15.000 zł
ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB.

CS 5/93 (13) cena 15.000 zł
MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X-WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1.

CS 6/93 (14) cena 15.000 zł
WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMET, X-WING cz.2, GUNSHIP 2000 cz.1, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2

CS 7/93 (15) cena 15.000 zł
SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz.3, PRINCE 2 cz.3

CS 1/94 (16) cena 15.000 zł
LEGACY, CAESAR cz.1, SAM & MAX, TFX, PRINCE 2 cz.4, BEHOLDER 2 cz.4, GUNSHIP 2000 cz.2

CS 2/94 (17) cena 15.000 zł
CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY, PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2.

CS 3/94 (18) cena 15.000 zł
ARENA, DELTA V, GREAT NAVAL BATTLE 2, CARRIERS AT WAR, PIRATES! GOLD, BEHOLDER 2, X-WING TOUR OF DUTY IV, DRAGONSPHERE.

CS 4/94 (19) cena 15.000 zł
INFERNO, ARNIE, MASTER OF ORION, PERIHELION, CYBER RACE, FIELDS OF GLORY, BETRAYAL AT KRONDOR, B-WING, BEHOLDER 2, ULTIMA 2 UNDERWORLD.

CS 5/94 (20) cena 15.000 zł
PATRIOT, DETROIT, MASTER OF ORION, TIE-FIGHTER, BETRAYAL AT KRONDOR, HEIMDALL 2, LANDS OF LORE.

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO – zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery mają temat przewodni.

WS 2/92 cena 10.000 zł
FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, SIM CITY, LARRY 3

WS 3/93 cena 10.000 zł
PORTS OF CALL, MILLENIUM, STORMMASTER, OIL BARONS, WAXWORKS, CIVILIZATION cz.2

WS 4/93 cena 10.000 zł
RED BARON, F15 II, MiG 29, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3

WS 5/93 cena 10.000 zł
SPACE HULK, BIRDS OF PREY cz.1, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4

WS 1/94 cena 10.000 zł
BATTLE CHESS 2, HERO'S QUEST I, KILLING CLOUD, HARPOON cz.1, BIRDS OF PREY cz.2, INTRUDER cz.3, FALCON cz.3, CIVILIZATION cz.5

WS 2/94 cena 15.000 zł
FALCON, INTRUDER, HARPOON, DUNE, DUNE2, DOGFIGHT, CIVILIZATION, 3D CONSTRUCTION KIT cz.2, GRAFIKA 4D cz.2

WS 3/94 cena 15.000 zł
COMBAT AIR PATROL, AV-8B, PERFECT GENERAL, ELF, FALCON (5), CIVILIZATION (6), INTRUDER (5), DUNA II (1), SUPREMACY, SUPERMEMO, 3D CONSTRUCTION KIT (3), WORDPERFECT FOR AMIGA, A HARD DAY'S NIGHT.

COMPUTER STUDIO PROFESSIONAL – pismo zajmujące się popularyzają wiedzy informatycznej bez podziału na sprzęt, w zakresie oprogramowania, sprzętu i literatury. Ukazał się jeden numer.

CSP 1/93 cena 15.000 zł.
AMIGA KONTRA PC, EDYTORY TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP – ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA PLIKÓW, REX NEBULAR.

GRY KOMPUTEROWE – Zawierają mnóstwo recenzji, krótkich opisów, podpowiedzi i tipsów.

GK 1/93 cena 15.000 zł
„Dwunstu gniewnych ludzi" – dowcipna charakterystyka graczy komputerowych;
•Recenzje – ALONE IN THE DARK 2, WING COMMANDER ACADEMY, STARLORD, DEEP CORE, MORPH, ENTITY, FREDDY PHARKAS, itd.
•Tipsy – X-WING, F-117A (klawisze), SUPERFROG
•Jak Grać – CHUCK ROCK 2, DESERT STRIKE, ZOOL, BLUE FORCE, THE LOST VIKING cz.1.
•Mapy – DARKSEED

GK 1/94 cena 15.000 zł
Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.
•Recenzje – ULTIMA VIII, ELITE 2, SUBWAR 2050, TURRICAN 3, STRIKE COMMANDER 2, LEGEND OF KYRANDIA 2, i wiele innych.
•Lista Przebojów
•Jak Grać – LOST IN TIME cz.1, HIRED GUNS, PLAN 9, GOBLINS 3 cz.1, THE LOST VIKING cz.2.

GK 2/94 cena 15.000 zł
„Komputerowe pichcenie czyli o grach od kuchni".
•Recenzje – REBEL ASSAULT, AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, BLACK SECT, BUBBA'N'STIX, GENESIA, CAMPAIGN 2, BLOODNET, DENNIS, MERCHANT PRINCE, CANNON FODDER, DARK SUN i inne.
•Jak Grać – DOOM, PUTT PUTT 2, LOST IN TIME, TAJEMNICA STATUETKI, GOBLINS 3 cz.2, GABRIEL KNIGHT, THE LOST VIKINGS cz.3.

GK 3/94 cena 15.000 zł
„CD-ROM wymóg nowych czasów"
•Nowości-recenzje – UFO, UNNATURAL SELECTION, 1942 PACIFIC AIR WAR, ACES OVER EUROPE, OUTPOST, DUNGEON HACK, THE SETTLERS, TORNADO, ROOSTER, MORTAL COMBAT i inne
•Jak Grać – ALONE 2, RINGWORLD, GABRIEL KNIGHT, AMERICAN REVOLT, GOBLINS 3, SPACE HULK, THE LOST VIKINGS, KYRANDIA 2 mapy.

GK 4/94 cena 15.000 zł
„CD-ROMowy zawrót głowy"
•Recenzje CD – DESERT STORM, KGB-CIA, MAD DOG McCREE, PSYCHO KILLER
•Nowości-zapowiedzi – NOCTROPOLIS, WEREWOLF KA-50, CONSPIRACY, MANGA!, UNDER KILLING MOON, BIOFORGE
•„Komputery kontra Konsole"
•Jak Grać – ECO QUEST, GABRIEL KNIGHT, GOBLINS 3, HERO QUEST, SPACE CRUSADE, QUEST FOR GLORY 4

GK 5/94 cena 15.000 zł
Na pomoc CD: „Karta ReelMagic"
•Recenzje CD – DEMONSGATE, MANIAC MANSION 2, SHERLOCK HOLMES VOL. 1, DUNE, MICROCOSM, MYST
•Jak Grać – WHO SHOT JOHNNY ROCK?, HERO QUEST DATA DISK, LAURA BOW 2, AMERICAN REVOLT (3), DOOM (4), POLICE QUEST 4, CANNON FODDER, FURRY OF FURRIES
•„Komputery kontra Konsole"

GK 6-7/94 cena 15.000 zł
„Łowcy «buraków»"
•Recenzje – C.I.T.Y.2000, REUNION, ELFMANIA, SETTLERS, PERIHELION, BATTLE ISLE 2, FRANKO, PHOBOS'99, XARGON, RAPTOR, RED HELL
•Jak Grać – LARRY 6, 1869, STRIKE COMMANDER, ISHAR 2, FURRY OF FURRIES, REBEL ASSAULT

GK 8-9/94 cena 15.000 zł
•Nowości – K-240, KAJKO I KOKOSZ, SINK OR SWIM, HEIMDALL 2, FLIPPER
•Jak grać – MAD DOG 2, LANDS OF LORE, ISHAR 2, ULTIMA 8 – PAGAN.

GK 10/94 cena 18.000 zł
•W co Grać – LOST EDEN, FATTY BEAR'S, LAWNMOWERMAN
•Jak Grać – ISHAR 3, FURRY OF FURRIES, UNIVERSE, SETTLERS, ULTIMA 8.

BISOFT

POLSKIE PROGRAMY KOMPUTEROWE NA AMIGĘ I PC

Zamówienia na adres:
BISOFT
62-020 SWARZĘDZ
Os. Dąbrowszczaków 8/23
tel.(061) 17-46-07

Sprzedaż wysyłkowa za zaliczeniem pocztowym
Dla odbiorców hurtowych wysokie rabaty



QX 2001
Wcielasz się w pancerz super nowoczesnego robota, będącego wynikiem wspólnych prac naukowców całej planety. Twoim zadaniem jest przedostanie się na tyły kosmicznych piratów i unieszkodliwienie urządzeń zainstalowanych w celu zniszczenia Ziemi.

STREFA CIEMNOŚCI – pierwsza prawdziwie odlotowa Polska strzelanka. Dowodzisz eskadrą myśliwców kosmicznych by stawić czoła najeźdźcą.
ŚWIDROŃ – twoim zadaniem jest zebranie możliwie największej ilości diamentów w poszczególnych komnatach.
MAJSTEREK – świetna zabawa dla najmłodszych. Jest to komputerowa wersja układania klocków zawierająca dwa programy w jednym: Murarz dający możliwość układania gotowych obrazków i Konstruktor do tworzenia nowych rysunków.

UWAGA PeCetowcy!

SPECJALNIE DLA WAS COŚ EXTRA: (NAJPRAWDOPODOBNIEJ)

PIERWSZY W POLSCE KLUB UŻYTKOWNIKÓW PC UDOSTĘPNIAJĄCY SWOJĄ BIBLIOTEKĘ PROGRAMÓW

SHAREWARE I PUBLIC DOMAIN

GRATIS!

PLUS MASA INNYCH ATRAKCJI......

PAKIET INFORMACYJNY PO PRZESŁANIU ZNACZKA ZA 5 000 zł (w 1995 r. – ok. 50 gr.)

KASZTEL (PC)
ul. WIERZBOWA 42
59–300 LUBIN

KASZTEL (PC) TO:
100% TWOJEJ WYGODY
I 100% TWOICH OSZCZĘDNOŚCI!!!
TO NIEMOŻLIWE? SPRAWDŹ...

HEXIS



AMIGA
500, 500+, 600, 1200
1 MB

Najnowsze, pełne „bajerów" wcielenie Tetrisa. Zmagasz się z klockami, które wybuchają, strzelają, zalewają ekran wodą i klonują się. Każdy klocek to nowa niespodzianka.

Możliwość wczytywania dowolnego modułu muzycznego oraz tworzenia tabeli rekordów z kilku komputerów.

CENA: 125.000

SWAP!

Wielopoziomowa układanka z ciekawymi sceneriami: Egipt, kosmos, ponure zamczysko...

Każdy etap to nowe wyzwanie.

Wspaniała grafika i rewelacyjna muzyka autorstwa XTD.

CENA: 110.000



AMIGA
500, 500+, 600, 1200
1 MB

INTRUDER

OPROGRAMOWANIE KOMPUTEROWE

61-680 Poznań, ul. Jarowa 37
tel. (0-61) 77-10-15

Uwaga sklepy i hurtownie!
Oferujemy korzystne warunki sprzedaży. Dzwońcie po informacje!
Wystawiamy faktury VAT. Podane ceny zawierają VAT.

Nawiążemy kontakt z autorami ciekawych gier na Amigę

HEGATAR COMPUTING

01–360 WARSZAWA,
ul. Człuchowska 25
HALA TARGOWA „WOLA"
zapraszamy od pon. do piąt.
w godz. 16 – 19 tel/fax 638–1209
a także Giełda Komputerowa, ul. Grzybowska – stanowisko nr 15 (sob/niedz.)

CD EXPLOSION!

* GRY TV NINTENDO 8–BIT
oraz cartridge wymiana/sprzedaż
* GRY TV SEGA 16–BIT
oraz cartridge wymiana/sprzedaż

POLECAMY NOWE TYTUŁY BRYTYJSKICH CZASOPISM
NAJTAŃSZE CD W POLSCE! Ceny 180.000 – 250.000 zł

PC GAMER CD
PC HOME CD
PC ZONE CD
PC TODAY CD
PC PLUS CD
PC FORMAT CD
PC POWER CD
CD ROM GAMER
CD ROM MAGAZINE
CD ROM NOW
CD ROM TODAY
CD ROM USER
AMIGA USER CD32
AMIGA CD32 GAMER
AMIGA FUTURE CD32
MAC FORMAT CD
FUTURE MUSIC CD
EDGE (konsole)
SEGA PRO CD
CD POWERPLAY

Do każdego czasopisma załączany 1 dysk CD, średnio 500MB z nowymi programami co miesiąc!
Dogodne formy zakupu – odkładanie, wysyłka za pobraniem, roczna prenumerata.
Ceny mogą ulec zmianie; koszty wysyłki są doliczane do cen detalicznych.

PRENUMERATA

Wiemy, że czasami macie problemy ze zdobyciem nowych numerów „Gier Komputerowych". Lekarstwem na to, może być stała prenumerata naszego czasopisma. Można ją zrealizować na dwa sposoby:

1. **Prenumerata krajowa na I kwartał '95 w „Ruch-u"**

Należność (18.000 zł x 3) za numery styczniowy, lutowy i marcowy '95 można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! „Ruch" NIE przyjmuje już zamówień na numery listopadowy i grudniowy. Aby zamówić je na drodze prenumeraty, należy złożyć zamówienie w redakcji i to jest właśnie ten drugi sposób.

2. **W redakcji** przyjmujemy zamówienia na 6 lub 12 kolejnych numerów „GK" poczynając od numeru następnego tj. 11/94.

Cena 1 egz. w prenumeracie wynosi 18.000 zł.

Zamawiający prenumeratę nie ponosi kosztów pocztowych związanych z wysyłką czasopism, a także nie ponosi skutków ewentualnych zmian cenowych.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli ktoś nie chce niszczyć pisma i wycinać blankietu można przesłać jego kserokopię lub odpowiednio wypełnić zwykły przekaz pocztowy.

Jak zapewne zauważyliście na blankiecie poza tytułem „Gry Komputerowe" widnieją także: „Computer Studio" i „Wydanie Specjalne Computer Studio". Można więc korzystając z tego jednego blankietu zamówić prenumeratę wymienionych wcześniej tytułów.

Przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów „Computer Studio" i 3 lub 6 kolejnych „Wydań Specjalnych Computer Studio".

Uwaga! Okienka z wybranymi pozycjami należy ZAKREŚLIĆ – czyli można postawić krzyżyk, „v", kółko, lub zamalować. Pozostałych okienek NIE SKREŚLAĆ.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów „Gier Komputerowych", „Computer Studio" lub „Wyd. Spec. Computer Studio" należy skorzystać z tego samego blankietu i w ten sam sposób, jak opisano wyżej, zaznaczyć wyraźnie, które pozycje zamawiamy. Wykaz zawartości poszczególnych numerów czasopism znajdziecie na stronie 41.

ZESTAWY ARCHIWALIÓW TANIEJ!

Decydując się na zakup zestawu ZESTAWU numerów naszych czasopism możesz uzyskać znaczne oszczędności. Uwaga, nie można dowolnie mieszać numerów z poszczególnych zestawów. Zniżki dotyczą więc wyłącznie zestawów wyszczególnionych poniżej.

GRY KOMPUTEROWE

Zestaw I – wszystkie 8 numerów – tylko 55.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Zestaw II – nr 3, 4, 5 – tylko 30.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

Zestaw III – nr 6, 7, 8 – tylko 40.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

COMPUTER STUDIO

Zestaw I – nr 11, 12, 13, 14, 15 – tylko 50.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO

Zestaw I – 3/93, 4/93, 5/93 – tylko 20.000 zł + 7.500 koszty przesyłki

Zestaw II – 1/94, 2/94, 3/94 – tylko 30.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Jakby nie liczyć, to i tak się opłaca! Wykaz zawartości poszczególnych numerów i ich zawartości, znajdziecie na stronie 41. Pamiętaj, że zamawiając zestaw archiwaliów, napisz na blankiecie w miejscu „Uwagi" – ZESTAW.

Czytelnie wypełniony blankiet, nadaj w urzędzie pocztowym. Zachowaj odcinek dla wpłacającego na wypadek ewentualnej reklamacji.

Świadczenia dodatkowe

Opłata

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat **CGS – Computer Studio**

ul. Marsa 6

04 202 Warszawa

Nr nadania Stępel okręgowy

Dzień nadania

podpis przyjm.

podpis kontr.

Odcienek dla adresata

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta

ADRESAT **CGS – Computer Studio**

Imię i nazwisko (nazwa)

ul. Marsa 6

04-202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta

CGS – Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko – nazwa)

ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania

Warszawa

ozn. kodowe poczta

Dzień nadania

Opłata zł nadania

podpis przyjm.

UWAGA: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla

KONKURSY

Liczne konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych”. Rozstrzygniecie ostatniego z nich, cieszącego się największym powodzeniem –, konkursu „trzech kuponów” opublikujemy dopiero w następnym numerze. Termin przyjmowania kart pocztowych z kuponami wyznaczyliśmy bowiem 15 grudnia, a więc już po „zamknięciu” tego numeru. Oczywiście nagrody wyślemy wcześniej, aby nie „torturować” długim czekaniem laureatów konkursu.KONKURS II (trzy pytania)

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartach pocztowych wysłać na adres redakcji.

Oto pytania konkursowe:

1. Ile części gry „Secret of Monkey Island” powstało dotychczas?
2. Z jakiej gry pochodzi ilustracja zamieszczona na okładce tego numeru „GK”?
3. Jaka firma jest producentem gry „Lion King”?

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie przeczytaliście ten numer, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

Nagrodami w konkursie są gry:

– RISE OF THE ROBOT (PC CD-ROM)
– EXPERYMENT DELFIN (Amiga)
– QX 2001 (Amiga)
– STREFA CIEMNOŚCI (Amiga)
– ŚWIDROŃ (AMIGA)
– MAJSTEREK (Amiga)
– WILD WEST (PC)
– MYTH (AMIGA CD32)
– RALLY SIMULATOR (C-64 dysk)
– JOCKY WILSONS (C-64 kaseta)

UWAGA! Koniecznie napisz który z wymienionych programów wybierasz w przypadku wygranej!

Na odpowiedzi czekamy do 5 stycznia ’95

UWAGA! Tradycyjnie już w numerze zamieściliśmy konkurs, w którym główną nagrodą jest kompakt z grą „CITY 2000” – szczegóły wewnątrz numeru.

Fundatorzy nagród:

L.K. AVALON, Rzeszów, skryt. poczt 66
X – LAND, Kraków, ul. Cystersów 16
MIRAGE, Warszawa, ul. Abrahama 4
DISCOMP, Warszawa, ul. Kinowa 19 (DH. „Kamionek”)
DMG DIGITAL, Warszawa, Al. Jerozolimskie 2

NAGRODY, NAGRODY...

Rozwiązanie konkursu z „Gier Komputerowych” nr. 10/94. Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. 7 Gates Invinity
2. Core Design
3. Chicago

Nagrody otrzymują:

1. MAREK KONRAD, Ostrów Maz., otrzymuje grę „Last Soldier” ufundowaną przez Mirage Software
2. JANUSZ JODŁOWSKI, Krosno; otrzymuje grę „Frankenstein” ufundowaną przez L.K. Avalon
3. PAWEŁ WOJTKIEWICZ, Koszalin; otrzymuje grę „Robbo” ufundowaną przez – Land
4. PIOTR RZERZYCHA Golesze; otrzymuje grę „Last Ninja 3” ufundowaną przez „Discomp”
5. MAREK HARĘŻA, Gliwice; otrzymuje grę „Nocturna” ufundowaną przez L.K. Avalon

Grę „The „7th Guest” na PC CD-ROM ufundowaną przez firmę MASTER wylosował – SEBASTIAN BUJAK z Gorzowa Wlkp., ul. Bohaterów Lenino 1d/3

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą.

NUMERY ARCHIWALNE

Zamawiam Computer Studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19

Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 2/93 3/93 4/93
5/93 1/94 2/94 3/94

Zamawiam Gry Komputerowe 10
1 2 3 4 5 6 7 8 9

PRENUMERATA

Chcę prenumerować:
CS 3 6 począwszy od nr. 1/95
WS 3 6 począwszy od nr. 1/95
GK 6 12 począwszy od nr. 1/95

CS – Computer Studio
WS – Wydanie Specjalne
GK – Gry Komputerowe

NUMERY ARCHIWALNE

Zamawiam Computer Studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19

Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 2/93 3/93 4/93
5/93 1/94 2/94 3/94

Zamawiam Gry Komputerowe 10
1 2 3 4 5 6 7 8 9

PRENUMERATA

Chcę prenumerować:
CS 3 6 począwszy od nr. 1/95
WS 3 6 począwszy od nr. 1/95
GK 6 12 począwszy od nr. 1/95

UWAGI

Nr karty (listy) poręczeń
Awizowano
dnia ____ 19 ____ r
podpis ____
Notatka doręczyciela
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek ____
dnia ____ 19 ____ r
Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego
Znamiona dowodu tożsamości
rodzaj dowodu ____ Nr ____
wydany przez ____
dn ____ m-c ____ 19 ____ r
miejsce i data wydania
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów ____
podpis wypłac.

GWIAZDKOWY PREZENT DLA CIEBIE I TWOJEGO PC-ta

z firmy

MEDIA VISION

Karty muzyczne



Pro Sonic 16
- 16-bitowa karta muzyczna z interfejsem SCSI
- 100% zgodności z Sound Blaster Pro i AdLib MPS&MPS2, Windows 3.1 General MIDI



3-D Sound Cards
- 16-bitowa karta muzyczna z interfejsem SCSI
- przestrzenny dźwięk
- 100% zgodność z Vesa, UBE/AI, AdLib, MPS&MPS2
- 20-głosowy, 4-kanałowy syntezator YAMAHA OPL3

Zestawy Multimedialne



- CD ROM drive double speed 680 MB, transf. 300Kb/s, prędkość 350 ms, bufor 64 Kb
- Karta muzyczna Pro Audio Spectrum 16 z interfejsem SCSI
- zestaw głośników
- 4 programy na CD, w tym Encyklopedia Comptona

10$

od firmy

Medio

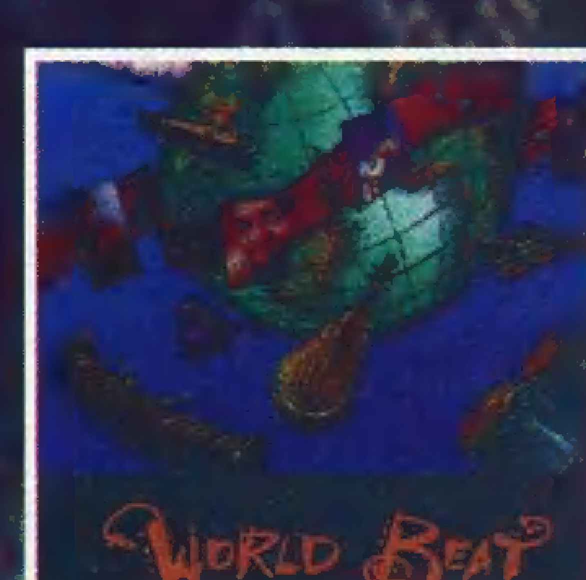




Za każdy zakupiony program







Polecamy szeroki wybór oprogramowania na CD-ROM

Emarex
IMPORT-EXPORT
Warszawa
Tel./fax 31-70-20

SOFT design
ul. Radziwie 13
01-164 Warszawa
Tel./fax 37-37-14, 37-05-65, 37-80-43

Sklep Gier Komputerowych

W poprzednim numerze, wprowadziliśmy nową, rubrykę – „Sklep Gier Komputerowych". Nie zamierzamy jednak naśladować tu innych polskich pism komputerowych zamieszczających długaśne listy programów, które można za ich pośrednictwem nabyć. W „Grach Komputerowych" ograniczymy się do kilku zaledwie tytułów, które naszym zdaniem są najlepsze i godne polecenia. Będziemy dążyli do tego, aby w każdym kolejnym numerze znalazły się inne gry, a nasza rubryka pomyślana jest jako coś na wzór ilustrowanego katalogu.

Tak więc oprócz samego tytułu gry, będziecie mogli obejrzeć kilka screenów i przeczytać krótką notkę o tym programie. Dodatkowo postaramy się tak dobierać tytuły gier do naszego „sklepu", aby większość z nich opisana była w danym numerze naszego czasopisma. W ten sposób nasza nowa rubryka będzie spełniała podwójną rolę – po pierwsze, będzie promowała dobre programy (głównie polskie), a po drugie, ułatwi nabycie legalnych wersji tych gier.

Uwaga! Zapraszamy do współpracy firmy i autorów gier zainteresowanych taką formą sprzedaży swoich produktów.

MENTOR — cena: 375 tys.

Nareszcie polska przygodówka z prawdziwego zdarzenia. Zarówno strona graficzna, sam pomysł jak i wykonanie nie ustępują dobrym wzorcom zachodnim. W grze wcielasz się w postać młodego chłopca, którego największym marzeniem jest skompletowanie kapeli rockowej. Przeżywa przy tym wiele niesamowitych przygód nie wyłączając spotkania z UFO i lotem na odległą planetę. Obszerniejszy opis „Mentora" znalazł się w poprzednim numerze tj. „GK" 11/94 na str. 11.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM; 5 dyskietek.
(w cenie uwzględniono koszty przesyłki)





STREET HASSLE — cena: 130 tys.

Nawalanka jakich mało i to nie ze względu na grafikę, ilość przeciwników czy różnorodność technik walki. Ta niezwykłość gry polega na samym pomyśle, który nie dość, że oryginalny to na dodatek zdecydowanie niemoralny. Tutaj za przeciwników masz zniedołężniałych staruszków, którzy jak się okazuje w walce nie są tacy zupełnie do niczego. Zdecydowanie nie podobają nam się założenia gry, chyba że będziemy rozpatrywać je w kategorii czarnego humoru. Jeśli tak, to wszystko O.K. zwłaszcza, że graficznie gra prezentuje się dość dobrze, a ponad to zajmuje tylko 1 dyskietkę i jej cena nie jest wygórowana. Gra była opisana w numerze „GK" 11/94.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM (1 dyskietka)
(uwzględniono koszty przesyłki)



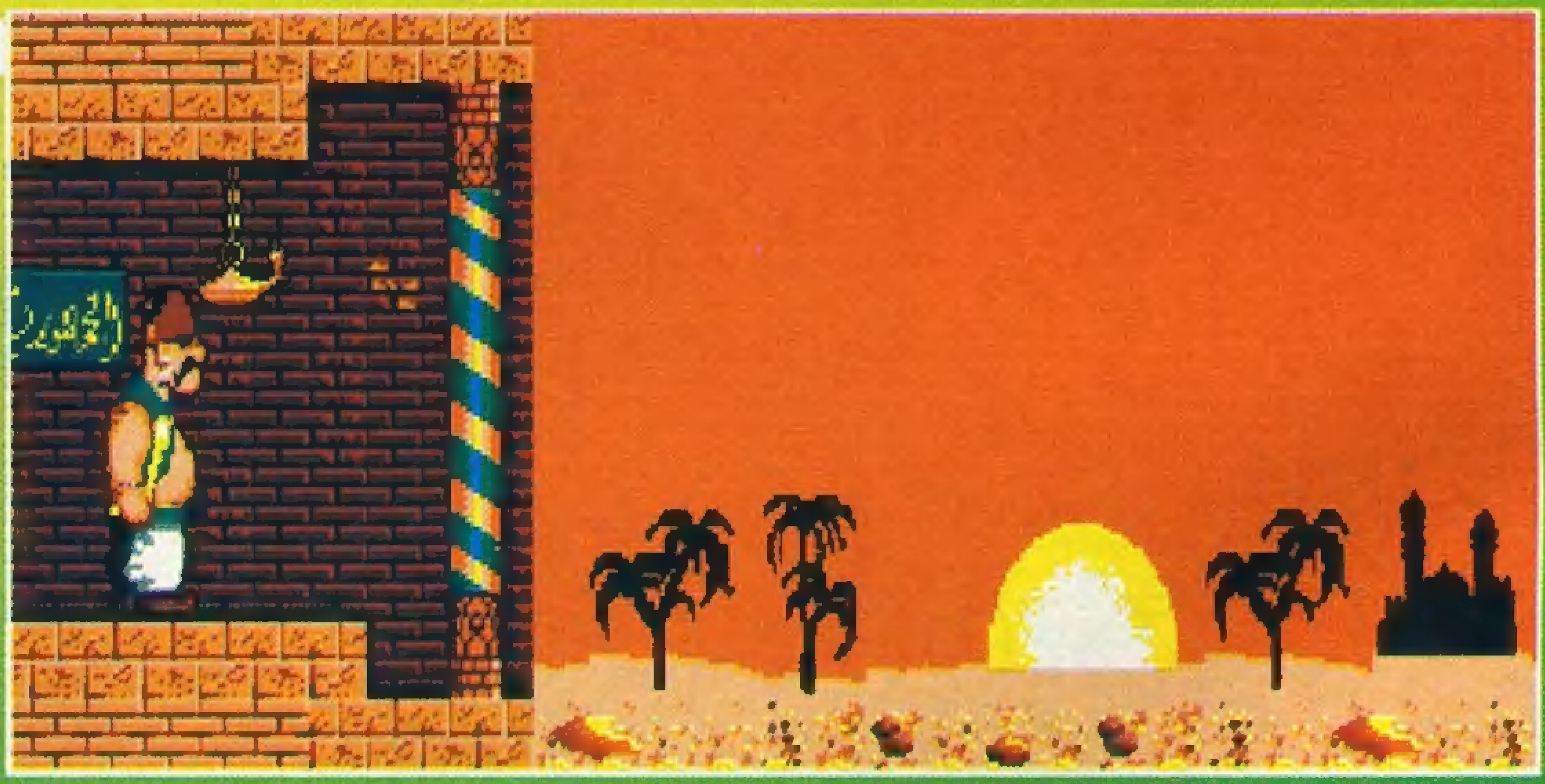


MAGICZNA KSIĘGA — cena: 250 tys.

Tym razem mamy do czynienia z „rasową" grą zręcznościową – pokonywaniem niezliczonych korytarzy, zbieraniem różnych przedmiotów, itp. Jednym słowem, wielka przygoda w bajkowym świecie. Nareszcie polska gra jest zrobiona naprawdę z klasą jeśli idzie o stronę graficzną. Nasz główny bohater – ludzik o nieznanym jeszcze imieniu (o tym zadecydują sami gracze w konkursie ogłoszonym przez „Mirage Software") nie wygląda jak bezładna masa pikseli posklejanych na wzór czegokolwiek. To postać z komputerowych „krwi i kości" poruszająca się zwinnie i sprawnie.

W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" też znajdziecie wzmiankę o „Magicznej Księdze".

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM (3 dyskietki)
(uwzględniono koszty przesyłki)



EXPERYMENT DELFIN — cena: 250 tys.

Wiele tajemnic z okresu II Wojny Światowej czeka jeszcze na rozwiązanie. Czy wiecie, że Niemcy pracowali wówczas nad stworzeniem super ludzi – półmutantów, półrobotów? Eksperyment ten był oczywiście prowadzony w wielkiej tajemnicy przed światem, a nosił on nic nie mówiący kryptonim „Delfin". Uruchamiając tę nową grę, wcielasz się w postać młodego agenta, który na swoje nieszczęście stracił pamięć. Musi on więc „odnaleźć" swoją tożsamość, a jednocześnie wyjaśnić tajemnicę „Eksperymentu Delfin". Żeby tego dokonać musisz odbyć liczne podróże w czasie...

Opis gry znajdziesz w tym numerze „GK".

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM (4 dyskietki)
(uwzględniono koszty przesyłki)





JAK KORZYSTAĆ ZE SKLEPU GIER KOMPUTEROWYCH

Jeśli spodobał Ci się któryś z opisanych wyżej programów i chciałbyś go kupić, należy wykonać co następuje. Pójść na pocztę i czytelnie wypełnić standardowy blankiet na przekaz pieniężny. Na odwrocie tego druku tj. w miejscu na korespondencję, należy koniecznie napisać czego dotyczy zamówienie (tytuł wybranej gry), a dodatkowo jeszcze raz podać swój adres (i dopisać „Sklep Gier Komputerowych"). Następnie kwotę pieniężną – równowartość ceny gry lub gier gdy zamawiasz ich kilka – nadać w okienku pocztowym.

Uwaga! Wpłaty należy kierować na adres:
CGS – Computer Graphics Studio
04–202 Warszawa
al. Marsa 6



CMR DIGITAL, W-WA, AL. JEROZOLIMSKIE 2, TEL. 27-87-73

NINTENDO
★ PEGASUS ★
SEGA ★ ATARI

KONSOLE W DUŻYM WYBORZE
JOYSTICKI, AKCESORIA
500 TYTUŁÓW GIER NA CARTRIDGE'ACH
PREZENTACJE NA MIEJSCU.

NASZ SKLEP JEST CZYNNY PON-PT W GODZ. 8-21, SOB 8-20, NIEDZ. 10-17

przejrzałeś na oczy ?



przesłysz na uszy...

Karta **Sound Vision 16 GOLD** to naprawdę 16-bitowa karta dźwiękowa. Jakość dźwięku jak z CD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 277 instrumentów .
Pełna kompatybilność z SOUND BLASTER PRO, ADLIB.

-YAMAHA YFM 262 FM,8-bit/ 16-bit
-stereo/ mono nagrywanie-odtwarzanie
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-wzmacniacz 2x4W.Oprogramowanie:Audio Recorder,Mixer,Extended Recorder,Audio Clip Library,Talking Calculator,Clock,Timer.

2.890 tys. zł
GWARANCJA 12 MIESIĘCY



Karta **Sound Vision 8** jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multimediach. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku.Kompatybilność z SOUND BLASTER i ADLIB. Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

-11 głosowy syntezator "YAMAHA"
-sampling 4kHz-44,1kHz, UART MIDI
-wzmacniacz 2x2 W, joystick port
-oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke,DOS & Windows software drivers.

1.395 tys zł
GWARANCJA 12 MIESIĘCY



Karta **Sound Vision AISP** jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dźwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

-Kompat. z SOUND BLASTER PRO, ADLIB
-kompresja i dekompresja w ADCPM
-20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
-SONY,PANASONIC,MITSUMI interface
-opr.:Voyetra Multimedia, Monologue for Win., DOS Station, MIDI Orchestrator.

3.990 tys zł
GWARANCJA 12 MIESIĘCY



*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.

ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!

JEŚLI MASZ SKLEP, HURTOWNIĘ - ZADZWOŃ - DOSTANIESZ UPOMINEK

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18.
tel/fax: (0-22) 56 08 91,

PRO AUDIO VISION

05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.